

MEMENTO MORI

Las actitudes del ser humano frente a la muerte y su representación en el arte



GEMA LÓPEZ HERNÁNDEZ

TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Bellas Artes

Universidad de Sevilla

Curso 2018-2019

MEMENTO MORI:

**Las actitudes del ser humano frente a la
muerte y su representación en el arte.**

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

Universidad de Sevilla

Curso 2018-2019

Autora: Gema López Hernández

Tutor: José Manuel García Perera

VºBº del tutor:

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DE TRABAJO ACADÉMICO TRABAJO DE FIN DE GRADO

D^a Gema López Hernández, estudiante del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Sevilla.

Declara que:

El presente Trabajo Fin de Grado es de mi exclusiva autoría y ha sido elaborado respetando los derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan en las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Por lo tanto, asumo la responsabilidad de sus contenidos y elaboración, sin incurrir en fraude científico o plagio.

Para que así conste, firmo la presente declaración en Sevilla a 6 de junio de 2019.

Fdo.: Gema López Hernández

ÍNDICE.

Introducción.	11
1. La evolución de nuestra percepción de la muerte a lo largo de la historia.	19
1.1. La Prehistoria: primeros entierros y damas blancas.	20
1.2. La Edad Antigua: inframundos y dioses de la muerte.	24
1.3. La Edad Media: cristianismo y Juicio Final.	30
1.4. La edad Moderna.	35
1.4.1. Siglos XV y XVI: el Infierno.	35
1.4.2. Del siglo XVI al XVIII: la imagen mórbida de la muerte.	40
2. La muerte en la actualidad.	49
2.1. La muerte en el arte contemporáneo.	52
2.1.1. El cadáver en el arte.	54
2.1.2. La muerte como denuncia.	62
2.1.3. La muerte con intención didáctica.	70
2.1.3.1. La muerte en la publicidad, el cine y los videojuegos.	70
2.1.3.2. Los álbumes ilustrados: la imagen de la muerte para niños.	74
3. Proyecto <i>Inframundos</i>.	77
Conclusiones.	86
Bibliografía.	89
Listado de imágenes.	94

*“Como un mar, alrededor de la soleada isla
de la vida, la muerte canta noche y día su
canción sin fin”.*

(Tagore, 1916: 72)

INTRODUCCIÓN.

La muerte representa uno de los grandes misterios de la humanidad. ¿Por qué hemos de morir? ¿Cómo debemos afrontarlo? Y, sobre todo, ¿qué hay tras la muerte? Estas preguntas, que parecen estar condenadas a no ser respondidas jamás, han estado en el nacimiento de corrientes de pensamiento y culturas diferentes a lo largo de toda la historia del ser humano y en todas las partes del mundo, a veces incluso convirtiéndose en el eje central de la vida de los hombres.

La muerte es la única certeza de la vida, el destino de todo ser vivo, pero sin embargo miles de preguntas en torno a ella escapan a nuestra comprensión, siendo imposible para nosotros darles una respuesta definitiva. En palabras del investigador francés Louis-Vincent Thomas (1983: 7), la muerte “es el acontecimiento universal e irreversible por excelencia, es lo único de lo que estamos verdaderamente seguros, aunque ignoremos la hora y el día en que ocurrirá, su porqué y el cómo debemos morir”. Aun así, el ser humano nunca se ha dado por vencido en su afán por entender la muerte. Este tema ha sido motivo de reflexión en todas las épocas y civilizaciones, que han ido aportando diversas interpretaciones y teorías acerca del más allá, sobre el hecho de la muerte y el trato a los muertos. No sólo se ha especulado sobre ello, sino que se ha estudiado profundamente desde todas las ramas del conocimiento: el arte, la filosofía, la ciencia, la política, la economía, la historia, la sociología, la antropología... Pero ha sido sin duda a través de la religión que el ser humano ha expresado más vehementemente sus inquietudes sobre el final de la vida.

Los antropólogos contemporáneos consideran que la religión surge “como respuesta a la necesidad del ser humano de explicar el mundo”

(Ardèvol et al., 2014: 26), como “forma general de conocer y concebir el mundo, así como de intervenir en él” (Franco, 2007: 25). De este modo, la religión también ha tratado de hallar explicaciones acerca de qué sucede cuando morimos y acerca de qué hay más allá, creando una gran variedad de inframundos, dioses, monstruos y tradiciones de los que hablaremos en este trabajo. A su vez, para transmitir estas ideas y adoctrinar a los pueblos, la religión ha tenido que apoyarse en otros medios como la literatura y el arte, gracias a los cuales podemos conocer y estudiar esas creencias a día de hoy.

A pesar de tratarse de un tema tan importante, la muerte se ha convertido hoy en día en un tabú, sobre todo en los países más industrializados (Caycedo, 2007). Esto puede observarse a diario, en el lenguaje de la gente, en cómo evitamos pensar en ciertas cosas o en cómo nos incomoda hablar de ello... Apenas puede mencionarse la palabra “muerte” sin sentir el estremecimiento de las personas alrededor. Me atrae ese lado de los seres humanos que a veces queda oculto, esos pensamientos en torno a la muerte de los que nadie habla pero que todos tienen, así como la manera en la que lidian con ello, algo que normalmente se guardan para sí mismos. Por otro lado, por mucho que tratemos de esconderlo, se trata de un final que siempre está ahí. Esta actitud sólo provoca que, a la hora de enfrentarnos al fallecimiento de alguien, no estemos preparados y resulte aún más complicado de asimilar. Evidentemente, la muerte nunca será fácil de aceptar por mucho que la estudiemos, pero uno de los motivos que me impulsan a realizar este proyecto es que me gustaría ser capaz al menos de verla con mayor naturalidad, de entender que “no existe en contraposición a la vida, sino como parte de ella” (Murakami, 2005).

Hemos intentado silenciarla e incluso decimos, con frase proverbial, que pensamos tan poco en una cosa como en la muerte [...] Como en nuestra muerte, naturalmente. La muerte propia es, desde luego, inimaginable, y cuantas veces lo intentamos podemos observar que continuamos siendo en ello meros espectadores.

(Freud, 1915: 12)

Objetivos.

Estudiar las actitudes del ser humano frente a la muerte a lo largo de la historia.

Comprender la evolución de dichas actitudes y compararlas con la percepción de la muerte en la actualidad.

Utilizar el arte como herramienta para analizar el pensamiento de cada época, profundizando en las representaciones artísticas de la muerte.

Desarrollar una propuesta artística personal que aborde los temas aquí presentados y sea capaz de transmitir la universalidad de la muerte.

Alcanzar a ver la muerte con mayor naturalidad, como una fase más de la vida.

Metodología.

Para alcanzar los objetivos planteados, hemos optado por una investigación de tipo documental. Consistirá en un análisis cualitativo de la información recogida tras la lectura de documentos y fuentes bibliográficas, observando y comparando la realidad mediante un enfoque interpretativo. Las fuentes en las que se apoya el trabajo son muy variadas, desde libros impresos hasta revistas y artículos electrónicos, pero el peso de éste recae sobre todo en estudios históricos y antropológicos como *Historia de la muerte en Occidente* (Ariès, 2000), *Historia de los infiernos* (Minois, 2005) y *La muerte: siete visiones, una realidad* (Meza y Garavito, 2011).

Para una más clara estructuración de los contenidos, este trabajo se divide en dos partes:

La primera parte, que es la más extensa, analiza las actitudes del hombre frente a la muerte en el pasado, así como su representación en el arte, realizando un recorrido por toda la historia de la humanidad: va desde la Prehistoria, en la que el hombre adquiere conciencia sobre el fin de la vida y llega hasta la Edad Moderna, que comienza con una obsesión mórbida por la muerte y el cadáver y termina con el rechazo absoluto de estos. Entre ambos periodos nos detendremos en la Edad Antigua y en la Edad Media, en las que aparecen numerosas descripciones y representaciones de inframundos, sobre todo cuando el cristianismo toma las riendas de la sociedad e infunde el temor al Juicio Final.

La segunda parte se centra en cómo nos hemos acercado a la muerte desde la contemporaneidad hasta hoy, mostrándonos aún muy influidos por la actitud hacia la muerte que se generó a finales de la Edad Moderna. En esta parte veremos las diversas formas en las que se manifiesta



Fig. 1. Gema López. *Sin título*, 2017. Aguafuerte y aguainta sobre papel.

la muerte en el arte actual: estudiaremos a artistas que utilizan técnicas tradicionales, pero también hablaremos sobre la representación de la muerte en el cine, los videojuegos y la publicidad, así como de su importancia en los álbumes ilustrados para niños.

Tras estas dos partes se incluye, además, el análisis de una obra artística personal, la cual transmite mi propia visión de los contenidos planteados.

1. LA EVOLUCIÓN DE NUESTRA PERCEPCIÓN DE LA MUERTE A LO LARGO DE LA HISTORIA.

1.1. La Prehistoria: Primeros entierros y Damas Blancas.

Los primeros indicios en la historia que muestran el interés del hombre por la muerte datan de hace 100.000 años, con el hombre de Neandertal: son los primeros entierros. Probablemente, el hombre se percató de que en ocasiones sus compañeros se sumían en un sueño del que nunca llegaban a despertar, y comenzó a ocultar sus cuerpos bajo tierra por respeto, para que no se descompusieran en cualquier lugar. A partir de ahí los ritos de enterramiento irían evolucionando (García, 2003).

El neandertal no sólo enterraba a sus muertos, sino que los rodeaba de útiles y alimentos, a la vez que practicaba el entierro secundario, o sea, enterraba, dejaba descomponer, se sacaba los huesos los pintaba de ocre rojo y los volvía a colocar en posición fetal, rodeado de instrumentos, útiles para la otra vida (Meza y Garavito, 2011: 67).

Por tanto, podemos deducir que el hombre de Neandertal no sólo adquirió la consciencia de la muerte, sino que además creía en la existencia de una vida más allá, para la que había que estar preparado, con comida y herramientas.

Sin duda, una importante fuente de información acerca del pensamiento de las culturas desaparecidas han sido las manifestaciones artísticas, que han resultado de gran ayuda para los historiadores. En el momento en que el ser humano descubre que su existencia es finita comienzan a surgir elaborados sistemas de creencias y prácticas mágico-religiosas con el fin de explicar y entender tanto el mundo que le rodea como el hecho físico de la muerte (Meza y Garavito, 2011); a su vez, aparecen las prácticas artísticas como método para transmitir y materializar esas creencias.

El arte prehistórico presenta dos manifestaciones fundamentales: las pinturas rupestres de las paredes de las cuevas y las Venus, pequeñas estatuillas talladas con atributos femeninos exagerados. El tema de la muerte, si bien no es relevante en ninguna de ellas, aparece en un caso aislado, y como tal merece ser analizado: se trata de *La escena del pozo*, pintura hallada en la cueva de Lascaux. En ella aparecen representadas las figuras de un bisonte malherido, atravesado por una flecha, y la de un hombre tumbado en el suelo; junto a ellos hay un pájaro posado sobre una vara. Hay muchas teorías sobre el significado de esta pintura. Algunas apuntan a que podría tratarse de una conmemoración especial de un cazador muerto durante una cacería (Breuil, 1952; citado en Campbell, 1988) o una escena chamánica en la que el hombre está en trance ante un bisonte sacrificado y su alma ha abandonado su cuerpo (Campbell, 1960). Aunque no sepamos el significado exacto, la imagen muestra una intensa conexión entre el animal y el ser humano en la que la vida y la muerte están claramente presentes.

Por otro lado, las Venus representan a las Diosas Madre, símbolos “del nacimiento y la muerte, así como de la renovación de la vida, no sólo la humana, sino de toda la vida del planeta” (Gimbutas, 1996: 28). Por lo general, estas diosas se asocian a atributos maternos o de fecundidad, pero también están ligadas a la muerte. Las damas blancas del Neolítico son unas figurillas talladas en hueso, mármol o marfil que se encuentran frecuentemente en tumbas, de pie, rígidas, con los esquematizados brazos en cruz, sin rostro y con un desmesurado triángulo púbico. Las figuras presentan claramente una relación simbólica con la muerte, tanto por los lugares en los que se encuentran como por su color claro, asociado al color de los huesos. En *El lenguaje de la diosa* (1996) la arqueóloga Marija Gimbutas recoge muchas de las leyendas y mitos del folklore europeo donde aparece la imagen espectral de la dama blanca, descrita como una mensajera de la muerte, huesuda y

vestida de blanco. Sería interesante estudiar si el origen de todas estas leyendas está en la prehistoria, con la dama blanca neolítica.

Esta etapa no es la más representativa en cuanto al tema que nos concierne. El interés del hombre prehistórico por la muerte se manifiesta claramente en los rituales de enterramiento, pero apenas aparece representado en el arte. Para el hombre prehistórico, vida, muerte y regeneración están estrechamente unidas, de modo que la muerte no es algo individual, sino una fase más del ciclo de la vida y es aceptada como tal (Naberan, 2001; citado en Piquero, 2006).

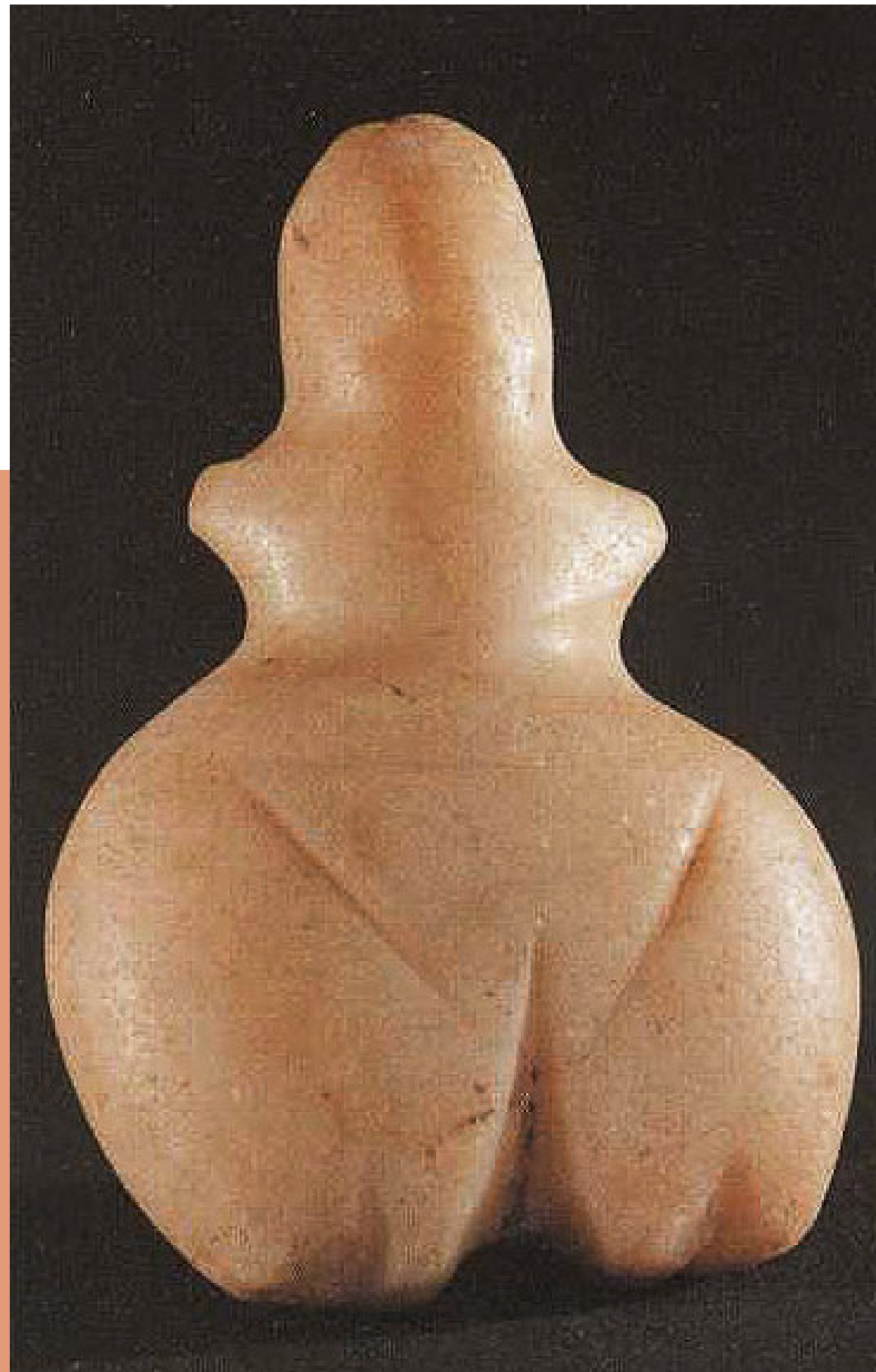


Fig. 2. *Dama Blanca Rígida*, ca. 6000 a.C.

1.2. La Edad Antigua: Inframundos y dioses de la muerte.

Durante la Edad Antigua el ser humano sigue creyendo que hay vida tras la muerte, pero no de la misma forma que en la Prehistoria. Si el hombre prehistórico piensa que hay un único mundo donde uno muere y renace, las culturas de la Edad Antigua se plantean la existencia de otros lugares a los que las personas van después de morir, mundos diferentes al de los vivos pero cercanos a éste. Surgen así los inframundos, que se convierten en un tema esencial en el arte a partir de ese momento.

Gracias a la invención de la escritura, acontecimiento que da inicio a lo que hemos llamado historia, poseemos fuentes literarias que nos permiten conocer mejor las culturas antiguas. No pocas obras cumbre de la antigüedad tienen como tema principal la muerte. *El Poema de Gilgamesh* en Mesopotamia o el *Libro de los Muertos* en Egipto son dos claros ejemplos. En el *Poema de Gilgamesh* aparece el primer inframundo del que tenemos constancia. Los mesopotámicos lo llamaban *Irkalla*. Se trata de un inframundo para todos, un lugar sombrío en el que los muertos continúan con la vida que tuvieron anteriormente. Parecidos a este son los inframundos del resto de culturas antiguas: lugares subterráneos, lúgubres y oscuros, donde las almas de los muertos llevan una vida similar a la de la Tierra y no hay discriminación alguna entre el bien y el mal (Minois, 2005).

Muchas civilizaciones representaron sus inframundos mediante dibujos o textos durante esta etapa. Un ejemplo de ello son las imágenes del *Hades*, el infierno griego, pintado sobre algunas piezas cerámicas. Aunque su descripción más exacta se encuentra en los textos clásicos,

hay pinturas que lo representan detalladamente, como la cratera de volutas encontrada en Canosa, atribuida al llamado “Pintor del Inframundo”, un ceramógrafo cuyo verdadero nombre se desconoce. Su apodo se debe a las numerosas imágenes del inframundo que realizó como decoración para piezas cerámicas (Díaz, 2009). La iconografía clásica también aparece en épocas posteriores gracias a que, a partir del Renacimiento, la mitología griega y romana se convierten en un tema de gran interés para muchos artistas, dando lugar a obras como el famoso *Rapto de Proserpina* (1621-1622), una escultura en la que Bernini representa a Hades y Perséfone, regidores del inframundo griego; o las imágenes de las moiras griegas y su equivalente, las parcas romanas (origen del nombre que le atribuimos a la personificación de la muerte en la actualidad, la Parca). Estas son la encarnación del destino y de la finitud de la vida de los hombres, tres hermanas encargadas de hilar la hebra de la vida de cada persona, medirla y cortarla cuando llega su fin (Fernández, 2014).

Pero sin duda, la civilización donde la muerte provocó mayor fascinación y donde tuvo una dedicación especial fue la del Antiguo Egipto. Toda la cultura y el arte egipcio giran en torno a la muerte: las grandes pirámides que servían de tumbas, los textos inscritos en ellas y en los sarcófagos, que a veces tenían grabados mapas para atravesar el más allá, la compleja preparación del cadáver... Tanto en las pinturas y relieves como en los textos ilustrados podemos observar imágenes funerarias, mitológicas y del más allá. La escena más representada y conocida del inframundo egipcio es la del *Juicio de Osiris*, que se describe en el *Libro de los Muertos*. Este juicio es otro de los aspectos que diferencia la cultura egipcia de las anteriores a ella: los mayas, aztecas y mesopotámicos no hacían distinciones entre buenos y malos; consideraban que los malos actos ya habían sido castigados en vida,



Fig. 3. *El Juicio de Osiris*, ca. 1275 a.C.

por lo que todos eran iguales en el más allá y no había necesidad de realizar ningún juicio moral. Sin embargo, para los egipcios, el corazón del difunto debía ser pesado por Anubis en una balanza, colocando una pluma como contrapeso (Minois, 2005).

Todos los inframundos de la Edad Antigua se representan de una forma muy simplificada, con elementos simbólicos y figuras colocadas directamente sobre la superficie plana, sin crear ningún tipo de perspectiva y sin ningún paisaje de fondo. Por tanto, en realidad no es una representación del paisaje del inframundo, sino de los personajes que se encuentran en él. Esto se debe a que las civilizaciones antiguas necesitaban un arte simbólico y sencillo, con el que poder expresar conceptos religiosos y mitológicos para reafirmar la legitimidad y supremacía del Estado (Aguilar-Moreno, 2007). Para ello utilizaban símbolos y figuras que representaban la realidad, pero que estaban lo suficientemente sintetizadas como para que el pueblo las asimilara fácilmente mediante su continua repetición. En algunos casos también el color tenía una función simbólica en las imágenes: en el arte azteca la muerte se pintaba de negro, la vida de rojo, o el sacrificio, de azul (Rivera, 2010). De esta manera, se hacía más fácil su comprensión y se fomentaba la cohesión

social. Las imágenes no necesitaban palabras para ser entendidas puesto que tenían un gran poder por sí solas, permitían transmitir sus creencias y tradiciones de generación en generación y así poder preservarlas en el tiempo (Jouan, 2005).

En las imágenes de los inframundos aparecen con gran frecuencia las figuras de los dioses de la muerte. Cada cultura tiene sus propios dioses del inframundo y estos aparecen continuamente en esculturas, pinturas y relieves. A pesar de que las religiones antiguas eran muy diferentes entre sí, se pueden encontrar numerosas similitudes entre los dioses del inframundo de cada una de ellas. Por ejemplo, todos muestran un aspecto similar al de un cadáver: Ah Puch, dios maya, se describe como un cadáver descarnado y con círculos negros de descomposición; Mictlantecuhtli, dios azteca, se muestra en algunas esculturas con la carne abierta bajo su pecho, mostrando el hígado, que es el órgano en el que habita el alma hasta el momento de la muerte (Aguilar-Moreno, 2007); Osiris se representa casi siempre momificado y con la piel verde o negra, colores que no aluden, como pudiera pensarse, a la descomposición, sino que funcionan como símbolo del renacimiento de la tierra tras las inundaciones del Nilo.

Cada dios tiene a su vez una serie de atributos personales que lo hacen reconocible para el pueblo, así como ciertos animales asociados a ellos: en los códices mayas podemos observar pequeños glifos junto a Ah Puch que representan al perro, al ave mohán y a la lechuza (Instituto Cultural Quetzalcoatl, 2009); el búho es el mensajero de la muerte en la mitología azteca (Rivera, 2004), y así podemos verlo en la composición de una de las láminas del *Códice Laud*, en la que aparece junto a Mictlantecuhtli mientras éste devora a un hombre; Osiris tiene una manifestación animal que puede adoptar la forma de un cocodrilo, una garza, un chacal, un toro negro, dos halcones o un gran pez (Castel,

2001), aunque ésta apenas aparece en las imágenes egipcias que conservamos. La variedad de formas animales es amplia, pero podemos observar que los pájaros son siempre un elemento común entre los símbolos de la muerte.

Los dioses de la muerte aparecen en los textos y códices antiguos, así como en algunas esculturas de manera poco frecuente. Son imágenes con una función narrativa, que describen diferentes escenas y mitos en los que los dioses se muestran como guardianes y protectores del inframundo. Sólo el dios de la muerte maya se presenta como un dios malévolo. Se le relaciona con los sacrificios mayas, por lo que en ocasiones aparece en las imágenes que representan estas escenas.

Las imágenes de sacrificios mayas nos permiten conocer un poco más acerca de su concepción de la vida y la muerte. Los mayas creían que el sol era el que permitía la existencia de la vida en el más allá, y que éste necesitaba a su vez sangre humana como fuente de energía para regenerarse. De lo contrario, se debilitaba día a día. Por ello realizaban sacrificios para reanimar y alimentar al astro rey y así garantizar la vida humana después de morir. “Hombres, soles y dioses se necesitaban mutuamente, y en el intercambio de energía y fuerza radicaba su pervivencia” (Rivera, 2010: 25). El arqueólogo Rivera (2010) explica cómo el arte maya transmite la necesidad que sentía este pueblo de llevar a cabo una acción eficaz sobre el tiempo, tanto con la creación y renovación de monumentos como con la integración de cualquier expresión artística en la historia de su civilización. El arte era también parte de las ofrendas y poseía una energía que se podía intercambiar.

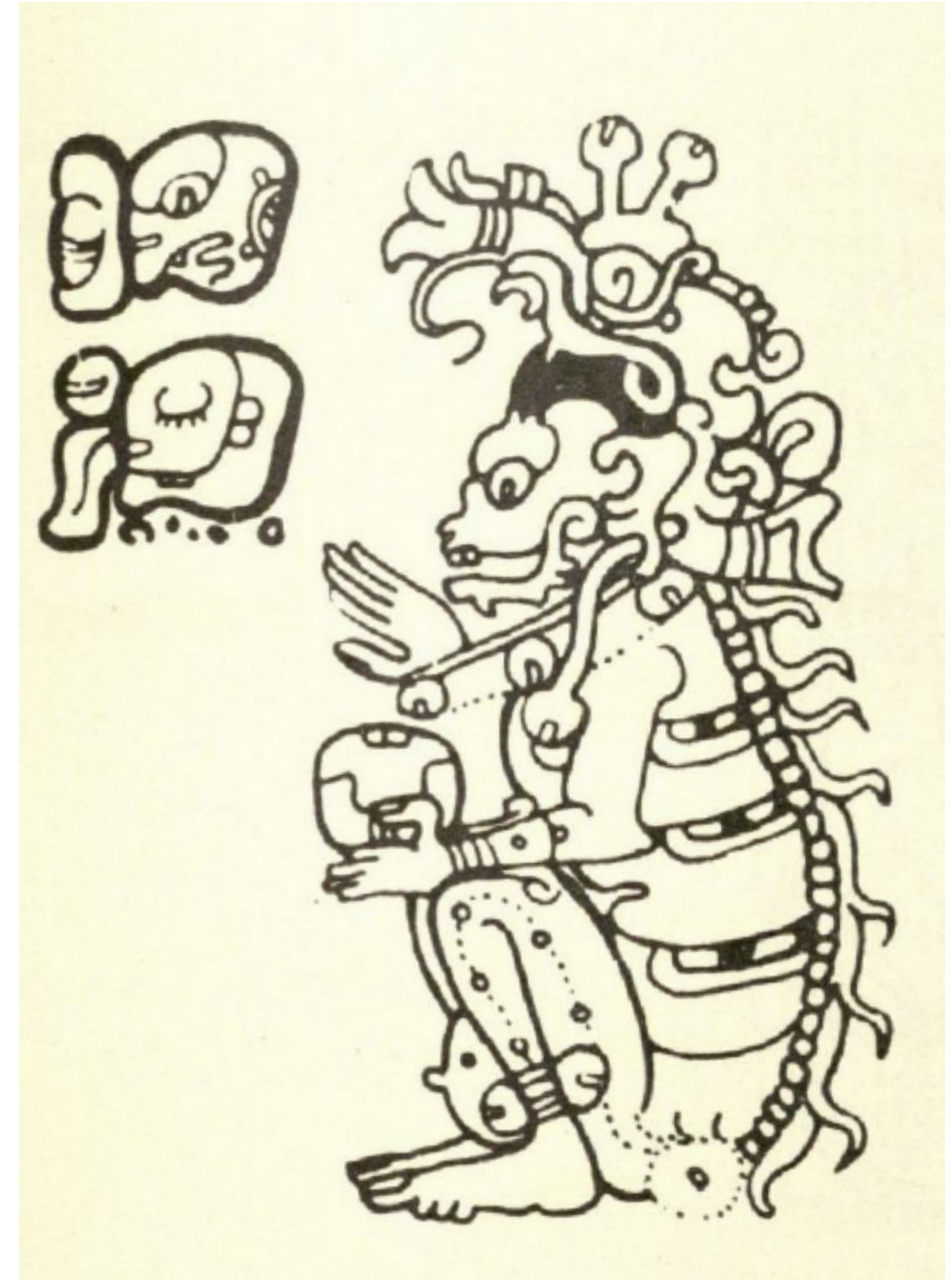


Fig. 4. *Ah Puch*, ca. 1200 - 1250 a.C.



Fig. 5. John de Kastav. *Danse Macabre*, 1490.

1.3. La Edad Media: Cristianismo y Juicio Final.

Durante el medievo cristiano aparece el miedo no a la muerte, sino a lo que viene después de ella. La alta mortalidad y la fuerte crisis económica redujeron visiblemente el temor del hombre hacia el hecho de morir, con el que ya estaba familiarizado, pero aumentó el miedo al juicio divino y a caer bajo la tentación del diablo, que supuestamente se manifestaba ante el moribundo durante sus últimos momentos de vida (Meza y Garavito, 2011). La creencia de un infierno para los malvados surgió en el siglo III, pero se trataba de un infierno confuso, exuberante e inconexo, donde lo único seguro era el sufrimiento. La Iglesia se encargó de amoldar este infierno poco a poco a sus intereses religiosos: cuanto más rigurosa se volvía su moral, más crueles eran los castigos infernales con el fin de disuadir a los fieles. Aun así, estas ideas eran aceptadas con gran éxito por el pueblo, que de esta forma podía desahogarse libremente contra los malvados, imaginándose las crueles torturas a las que serían sometidos. Como explica Minois (2005), ambas partes, tanto el clero como los creyentes, salían beneficiadas.

La complicidad inconsciente entre clero y fieles en la perpetración de esas atrocidades es tanto más fácil cuanto que esos suplicios tienen lugar en la imaginación. Los verdugos son los demonios, encarnación del mal, y el infierno es algo permitido por el bien supremo, Dios: al sentimiento de irrealidad se une el de la completa falta de responsabilidad respecto a lo que sucede en el infierno. (Minois, 2005: 124)

Durante la Alta Edad Media, la Iglesia consiguió mantener una situación de tranquilidad en torno a la muerte, ya que si uno era creyente

y cumplía con las normas morales tenía asegurada su salvación. Sin embargo, a partir del siglo XIV, esta situación cambia radicalmente: con la llegada de la Peste Negra, las hambrunas y las guerras, el miedo a la muerte se dispara y la Tierra se convierte en el propio infierno. La peste alimentó la obsesión del hombre medieval por la muerte y la salvación, así como por los temas macabros, y la Iglesia y el arte tuvieron que adaptarse a esta nueva realidad. En palabras del filósofo e historiador Huizinga (1978: 194), “No hay época que haya impreso a todo el mundo la imagen de la muerte con tan continuada insistencia como el siglo XV. Sin cesar resuena por la vida la voz del *Memento mori*”, cuya traducción es “recuerda que morirás”.

La historiadora Jouan Dias (2015) explica en su tesis *Muerte y escatología: trascendencia medieval a través de la imagen* que el pensamiento medieval exigía un arte figurativo, que fuese capaz de adoctrinar a través de formas e imágenes a una sociedad que apenas podía leer. La iconografía era esencial para la comprensión de las enseñanzas religiosas, y especialmente los temas sobrenaturales necesitaban ser constantemente traducidos en imágenes. Con la muerte ocurrió lo mismo: era necesario darle una forma plástica para poder asimilarla mejor. De esta manera aparecen cientos de imágenes de la muerte grotescas y aterradoras, desde esqueletos con vida a cadáveres en descomposición, con gusanos devorando sus entrañas; pero también eran suficientemente sencillas y directas como para que la población las asimilara con facilidad. Los esqueletos parecen atacar a los vivos o advertirles de sus malas acciones, como en la Danse Macabre o Danza de la Muerte, en la que toman a hombres de la mano para danzar con ellos, sin importar su edad o estatus social, mostrando lo frágil que es la vida independientemente de la persona que sea. Estas imágenes fueron evolucionando y la muerte fue desarrollando una forma cada vez más

antropomorfa, una entidad que personificaba la mayor y más presente preocupación de los hombres a finales de la Edad Media.

Parece que esa forma de representar la muerte, tan antropomorfa, cruda y casi personal, tenía tres motivaciones: primero recordar el carácter universal de la muerte y la caducidad de la vida; segundo como incentivo para conmover y chocar a los fieles, suscitando el miedo a la muerte y exhortando a la necesidad de una vida piadosa; y tercero como una manera de calmar las ansiedades y el miedo de la muerte a través de la confrontación con la imagen, transformándola figurativamente en algo más “familiar”. (Jouan, 2015: 181)

Las escenificaciones del infierno también se multiplican a finales de la Edad Media, pero apenas aportan nada nuevo. Representan los castigos de los viejos relatos apocalípticos y de las visiones medievales, por lo que el desarrollo de la imaginaria infernal durante el siglo XV es mínimo. Las escenas del juicio final y del infierno representadas en este momento son en su mayoría interpretaciones personales de los artistas, mucho más bellas y humanizadas que en los siglos anteriores. Esto, en lugar de incrementar el miedo hacia el infierno, lo debilita, por lo que en torno al año 1600 es posible apreciar un paulatino desinterés por las imágenes del infierno en beneficio de una mayor presencia de escenas mitológicas y costumbristas (Minois, 2005). Aun así, es indispensable hablar de los artistas renacentistas de finales de la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna, puesto que en esa etapa la imagen del infierno es especialmente recurrente.



Fig. 6. Coppo di Marcovaldo. *The Hell*, ca. 1265.



Fig. 7. Giovanni de Módena. *Inferno*, 1410.

1.4. La Edad Moderna.

1.4.1. Siglos XIV y XV: el Infierno.

Para los artistas italianos el infierno era “transfigurado, literario y poético” (Minois, 2005: 277). La *Divina Comedia* de Dante Alighieri era una importante fuente de inspiración. Sandro Botticelli realiza 102 ilustraciones para esta obra, entre ellas el *Mapa del Infierno* (ca. 1480-1495), en el cual representa los nueve círculos en los que se estructura el infierno de Dante colocados en forma de cono invertido, dibujando cada uno con minucioso detalle (Santos, 2017). Asimismo, en el fresco de la basílica de San Petronio, pintado por Giovanni de Módena, también puede observarse la influencia de esta obra literaria, así como en el *Infierno* (1350) de Andrea Orcagna, en el que sitúa a éste en el centro de la Tierra y a los condenados alrededor formando una vez más los nueve círculos concéntricos.

Si centramos nuestro análisis en el arte flamenco, podemos ver cómo los artistas pintan detalladas imágenes de la muerte y del infierno, pero de una forma mucho más alegórica y terrenal. Las obras maestras de Jerónimo Bosch, conocido como El Bosco, muestran tanto los paisajes celestiales del paraíso como las grotescas torturas del infierno de una forma sumamente subjetiva e ingeniosa, reproduciendo pictóricamente muchos de los proverbios o frases hechas de su época (Bosing, 2015). En estas escenas hombres y demonios aparecen mezclados en situaciones inverosímiles, inspiradas por su desmesurada imaginación. En el *Tríptico del Juicio Final* (1482) aparece el paraíso a la izquierda, vacío casi por completo, y el infierno a la derecha, rebosante. En el panel central aparece la escena del juicio de Dios sobre la humanidad, pero es imposible distinguir qué pertenece a la Tierra o al infierno, ya que ésta misma se ha sumido en un caos. Las escenas y personajes

Fig. 8. El Bosco. *Tríptico del Juicio Final*, 1483.



parecen ir en contra de las leyes de la naturaleza, aparecen monstruos y seres híbridos inventados por el autor o derivados de fuentes literarias y visuales tradicionales, en situaciones violentas e incoherentes. Esta misma idea aparece de nuevo en el tríptico del *Jardín de las delicias* (ca. 1490-1500). La humanidad, cautivada por los vicios y el pecado de la lujuria en el panel central, acaba siendo castigada por ello en el panel de la derecha: “la Tierra, entregada de lleno a la locura asesina, es el verdadero infierno” (Minois, 2005: 277). Ésta fue sin duda la versión más violenta del Infierno que El Bosco plasmó en sus pinturas. En

ella objetos, animales y personas intercambian sus papeles de forma caótica y antinatural: los animales de presa se convierten en cazadores, los objetos cotidianos e inocuos como el mástil de un laúd o las cuerdas de un arpa alcanzan proporciones descomunales y se convierten en instrumentos de tortura... La realidad cotidiana se transforma dando lugar a un mundo aterrador (Bosing, 2015). Para nosotros no es tan sencillo comprender el infierno de El Bosco como para sus coetáneos, ya que estos estaban mucho más familiarizados con la atmósfera del infierno gracias a las obras literarias y a los sermones.

Fig. 9. Pieter Brueghel el Viejo. *El Triunfo de la Muerte*, 1562.



Los cuadros de El Bosco influyeron considerablemente en otros artistas de la época, como en la familia de los Brueghel. Su trayectoria artística estuvo muy marcada por el infierno, hasta tal punto que a Brueghel el Joven lo apodaron “el Brueghel del Infierno”, a causa del fuego y de las figuras grotescas que a menudo incluía en sus pinturas y con los que creaba, al igual que el Bosco, un infierno terrestre, que se desbordaba hacia la tierra. Pero sin duda fue su padre, Pieter Brueghel el Viejo, quien logró representar el terror a la muerte con mayor vehemencia en su obra *El triunfo de la Muerte* (1562) (Michel, 2012). En este cuadro se muestra, como el propio título indica, “el triunfo de la Muerte sobre las cosas mundanas” (Museo Nacional del Prado, 2015), representado por grandes hordas de esqueletos que invaden la Tierra, acabando con toda forma de vida que encuentran y dejando a su paso un paisaje desolador. En la composición aparecen representadas personas de todos los estamentos sociales, desde campesinos y soldados hasta nobles y reyes, reflejando el poder igualitario que posee la muerte. La influencia de El Bosco se deja ver en la amplitud del cuadro y en la composición fragmentada en múltiples escenas pintadas con gran detalle. Sin embargo, una gran diferencia entre ésta y las obras de El Bosco es que

Brueghel utiliza esqueletos para materializar la muerte. No hace ninguna alusión al paraíso o al infierno cristiano, ni a los demonios que hay en él, lo que nos invita a pensar que el autor mantenía una visión del mundo atea y pesimista, sin ninguna esperanza en la salvación del cielo (Grote, 1964).

Una característica que tienen en común las obras de estos artistas flamencos es su objetivo moralizante: en todas ellas aparecen alegorías de los pecados capitales que reflejan los motivos por los que la humanidad debe ser castigada. El ejemplo más claro se muestra en el Jardín de las Delicias, donde el pecado de la lujuria adquiere un gran protagonismo. Además, los pecados capitales no sólo aparecen en obras relacionadas con el infierno, sino que podemos encontrarlos reflejados en cuadros como el *Tríptico de la vanidad terrenal y la salvación eterna* (1485), de Hans Memling, o en *Los dos amantes y la Muerte* (1510), de Hans Baldung. En ellas aparece desnuda una mujer joven y bella, mirándose al espejo, y junto a ella la personificación de la muerte, acechándola, como una advertencia de lo efímera que es la vida y lo inevitable que es la corruptibilidad de la belleza y el cuerpo (Juárez, 2014).

1.4.2. Del siglo XVI al XVIII.

Desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII las representaciones artísticas de la muerte adquieren un sentido completamente diferente al que tuvieron durante la Edad Media. El historiador francés Philippe Ariès (2000) explica que la sociedad adquiere un gusto obsesivo por el espectáculo físico de la muerte y del dolor y esto se refleja en las imágenes, que están cargadas de erotismo y morbosidad. El cuerpo muerto se convierte al mismo tiempo en objeto de curiosidad científica y de deleite. Se estudian su anatomía y los colores de la descomposición, “que no resultan horribles ni repugnantes, sino verdes sutiles y preciosos” (Ariès, 2000: 143). En las tumbas, las esculturas son hermosos desnudos en lugar de los cadáveres comidos por gusanos de antaño. Los ricos aficionados tienen gabinetes de disección y coleccionan ilustraciones de anatomía. También surge la costumbre de momificar a los muertos y exponerlos en los cementerios. Algunos de ellos aún pueden verse en las catacumbas de Palermo o en la cripta de los Capuchinos, cuyas paredes están completamente recubiertas de cráneos y huesos. Esta nueva visión de la muerte la aleja de la vida cotidiana, restringiéndola al dominio del imaginario y creando por tanto en la mentalidad de la sociedad “una distancia entre la muerte y la vida ordinaria que no existía antes” (Ariès, 2000: 145). Se provoca por tanto la ruptura de la familiaridad del hombre con la muerte.

En el arte ocurre lo mismo: en palabras de Ariès (2000: 141), “la muerte no se contenta con tocar discretamente lo vivo, como en las danzas macabras: lo viola”. Las imágenes de la muerte oscilan entre lo erótico y lo macabro, como puede verse en *Los Jinetes del Apocalipsis* (1498) de Durero, grabado en el que el caballero que personifica la muerte se muestra con un cuerpo exageradamente esquelético, pero manteniendo íntegros sus genitales; o en *La visión de la muerte* (1868) de Gustave Doré, donde vuelve a aparecer la temática del Apocalipsis, pero esta vez con la muerte adoptando la apariencia de una mujer. La muerte y lo obsceno se entremezclan en *La Muerte y la Doncella* (ca. 1518-1520), una pintura en la que Hans Baldung Grien representa cómo la Muerte se apodera de una doncella desnuda y la toca de forma provocadora. Una escena muy similar aparece en el grabado *L'Agonie* (1872), realizado por Félicien Rops varios siglos más tarde.



Fig. 10. Hans Baldung. *La muerte y la Doncella*, ca. 1518-1520.



Fig. 11. Jan Van Neck. *Lección de anatomía de Frederick Ruysch*, 1683.

Otros artistas se especializan en la anatomía del cadáver y asisten a disecciones tanto privadas como públicas para plasmarlas en sus obras por encargo. Dos de ellos fueron Rembrandt, que pintó la conocida *Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp* (1632), y Jan Van Neck, que realizó varias obras en torno a esta temática, destacando en especial *La lección de anatomía del Dr. Frederick Ruysch* (1683). Esta última es verdaderamente impactante, puesto que el cadáver diseccionado es el de un bebé recién nacido, algo muy poco habitual en este tipo de imágenes. Además, junto al grupo de cirujanos que rodea el cuerpo, el autor retrata al hijo del doctor, que sostiene entre sus manos el esqueleto de un niño, dándole un aspecto aún más estremecedor al cuadro (Castellano y Delgado, 2010).

El doctor que realiza la intervención, Frederick Ruysch, también tuvo una faceta artística: creaba composiciones y escenas utilizando esqueletos fetales como protagonistas y añadiendo a ellas órganos y partes del cuerpo como vesículas biliares, vasos sanguíneos o tejidos de pulmones. A continuación, con ayuda del grabador Cornelius Huyberts, convertía dichas escenas en ilustraciones con meticuloso detalle. De este modo, Ruysch realiza una docena de grabados en los que representa temas alegóricos de la muerte y la transitoriedad de la vida. Los esqueletos aparecen de formas muy diversas: unos usan tejidos cerebrales como pañuelos para secarse las lágrimas; otros juegan con los huesos, simulando que tocan el violín y otros sostienen elementos que simbolizan la fugacidad de la existencia, como una mosca de mayo, que sólo vive un día en su estado adulto (Gould y Purcell, 1994). La muerte infantil no siempre era retratada con motivos anatómicos: el artista italiano Salvator Rosa pinta en su obra *Human Frailty* (ca. 1656) a su propio hijo, fallecido junto con gran parte de su familia tras una plaga que asoló Nápoles, y lo hace de una forma mucho más poética: el niño aparece sentado sobre el regazo de su madre y, junto a él, un esqueleto alado le sujeta el brazo mientras escribe “La concepción es pecado, el nacimiento es dolor, la vida es esfuerzo, la muerte es una necesidad”. Asimismo, escondidos en la composición aparecen innumerables símbolos sobre la fugacidad y final de la vida: animales como la lechuza, las mariposas o el pez, los rostros de un niño y un anciano, o elementos fugaces como las burbujas y el fuego (Fitzwilliam Museum, 2009).

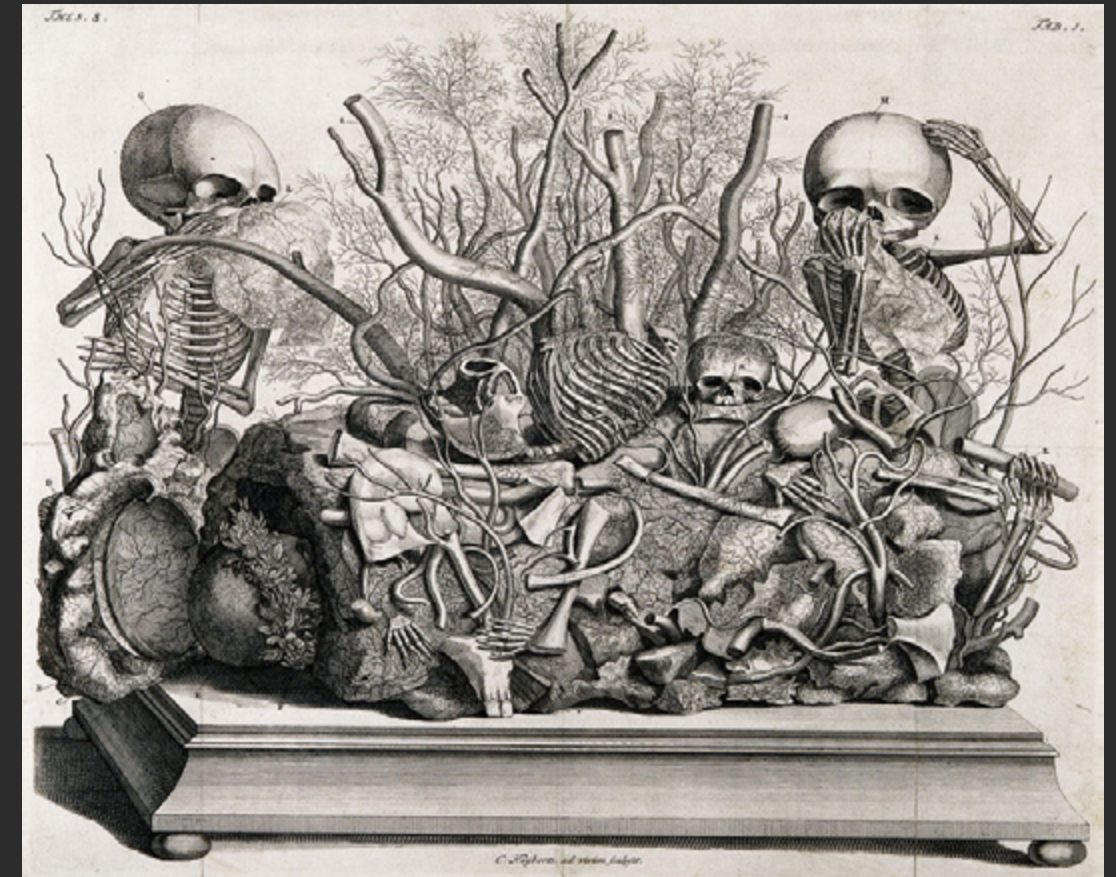


Fig. 12. Frederick Ruysch. *Thesaurus Anatomicus*, ca. 1721-1733.

Como hemos podido observar, desde la Edad Media hasta el siglo XVI-II, la actitud del hombre frente a la muerte va cambiando lentamente. Durante toda la Edad Media el ser humano vive en familiaridad con la muerte y con los difuntos, pero desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII la muerte pasa a ser considerada por la sociedad como “una ruptura, atractiva y terrible a la vez, de la familiaridad cotidiana” (Ariès, 2000: 150). A partir de ese momento, en el transcurso de los siglos XVIII y XIX, se produce un cambio radical en la mentalidad de la sociedad, una transformación tan drástica de las actitudes y pensamientos tradicionales que a día de hoy sigue sorprendiendo a los antropólogos y observadores sociales. Según Ariès (2000), una de las causas podría ser que se produce un desplazamiento del poder de decisión que tenía el moribundo sobre su muerte: éste pasa a su familia, que más tarde lo deja en manos del médico y de su equipo. De este modo se refuerza aún más la distancia entre el hombre y la muerte, puesto que el peso de la situación ya no recae directamente sobre la familia y amigos, sino sobre personas completamente ajenas al difunto. Otra de las causas sería el incesante crecimiento del temor a la muerte aparente, que era un estado en el que el individuo aparentaba estar muerto sin estarlo realmente, y a ser enterrado vivo por ello, a pesar de que las probabilidades de que esto ocurriera eran verdaderamente escasas. Esta fue “la primera forma confesada y aceptable del miedo a la muerte” (Ariès, 2000: 151), ya que hasta entonces la sociedad había procurado con todas sus fuerzas mantener la apacible familiaridad tradicional. Este miedo fue el que condujo más tarde a la aversión hacia el muerto y su cadáver, tanto a representarlo como a imaginarlo. De ese modo, la obsesión por la muerte y la descomposición no persistió entre los intereses de la sociedad. “La muerte, en otro tiempo tan presente por resultar familiar, va a difuminarse y a desaparecer. Se vuelve vergonzante y objeto de tabú” (Ariès, 2000: 83), hasta convertirse en algo aún más incomprensible para el ser humano. Sin embargo, esto no impidió que muchos artistas siguiesen sintiéndose atraídos por el tema de la muerte, el cual comenzaron a representar ya no como una historia de esqueletos e inframundos, sino como una experiencia real.

2. LA MUERTE EN LA ACTUALIDAD.

Hemos podido comprobar que la muerte ocupaba un lugar muy importante en las civilizaciones del pasado, tanto que gran parte de su arte y sus tradiciones estaban dedicados a ella. Sin embargo, la cultura actual la rechaza completamente. Es un tema que, en caso de no poder evitarse, se trata con la máxima discreción. Como bien dicen Meza y Garavito (2011: 15), “la sociedad desearía que los seres humanos abandonaran el mundo de los vivos en puntillas, discretamente, sin impresionar a los niños y sin que los adultos se sintieran amenazados”. El rechazo hacia el duelo se ha vuelto cada vez mayor. Hasta la Edad Moderna, el funeral y el afrontamiento de la muerte se concebían como un acto en comunidad en el que todos podían desahogarse y manifestar su dolor libremente, sirviéndose de apoyo unos a otros. Hoy en día estas tradiciones se mantienen, pero son poco eficaces, puesto que el ser humano actual no percibe la muerte como un hecho colectivo, sino que tiende a encerrarse sobre sí mismo. Esto “genera una gran pobreza emotiva de la sociedad contemporánea frente a la muerte” (Meza y Garavito, 2000: 98), la cual desemboca en una búsqueda de formas de exteriorizar esos sentimientos. El arte será una herramienta esencial para ello.

El arte, como espejo de la sociedad, sigue los impulsos que la evolución del pensamiento dicta. La creación artística no puede escapar hoy de la banalidad que se ha instaurado en la sociedad actual dominada por el capitalismo, llena de formas de entretenimiento mediante las cuales el ser humano se mantiene distraído, evitando pensar en aquellas cosas que no le agradan. La sociedad de consumo se interesa únicamente en lo nuevo, lo bello y lo joven. Aquello que no cumple los cánones establecidos es rechazado. Esto se puede ver en cómo cambiamos continuamente de coche, de ropa, de móvil... “Porque nos parece que las cosas envejecen y debemos reemplazarlas” (Meza y Garavito, 2000: 60). Evidentemente, en un mundo así, la muerte, la enfermedad y la vejez no tienen cabida, y es por eso por lo que muchos artistas han tratado de darles el lugar que merecen en sus obras, a pesar de ser criticados y rechazados por ello en numerosas ocasiones.

2.1. La muerte en el arte contemporáneo.

La representación de la muerte en el arte contemporáneo ha adquirido formas y funciones de lo más diversas. El desarrollo de la sociedad de consumo y la aparición de la fotografía y el cine han incrementado hasta el infinito las imágenes de las que estamos rodeados, de manera que éstas ocupan el espacio de nuestras casas y nuestras ciudades como nunca antes lo habían hecho. El arte continúa manifestándose mediante técnicas tradicionales, pero es una representación ínfima en comparación con la cantidad de imágenes que presentan el cine, la publicidad o los videojuegos. A continuación veremos algunos artistas que trabajan el tema de la muerte mediante técnicas más o menos tradicionales y con intenciones muy diferentes: algunos utilizan la muerte como herramienta de denuncia social, otros tratan de transmitir sus emociones y vivencias personales, y otros la representan únicamente con fines didácticos.



Fig. 13. Andrés Serrano. *Knife to death II*, 1992.

2.1.1. El cadáver en el arte.

Ante lo prohibido, las personas estamos sometidas a dos impulsos: “uno de terror, que produce un movimiento de rechazo, y otro de atracción, que gobierna un respeto hecho de fascinación” (Bataille, 2002: 50). Esto mismo sucede con el tabú de la muerte, que ha provocado que muchos artistas contemporáneos se sientan atraídos por ella y que busquen reflejar esa fascinación de diversos modos, siendo la forma más radical el uso del cadáver como elemento artístico.



Fig. 14. Damien Hirst. *Por el amor de Dios*, 2007.

El cadáver es la representación absoluta del vínculo entre el ser humano y su materialidad, algo de lo cual la sociedad actual trata continuamente de desvincularse: “huimos de todo aquello que nos recuerde nuestra mortalidad” (Lousa, 2016: 376). Sin embargo, el uso del cadáver en el arte permite su contemplación placentera, incluso cuando esto, fuera del contexto artístico, sería desagradable. El arte tiene la capacidad de transmitir ciertas cosas que, en la vida real, serían vistas como repugnantes. El uso del cadáver como elemento artístico no siempre se presenta de la misma manera: algunos artistas lo transforman con el objetivo de captar su belleza, mientras que otros lo presentan en sus obras de forma mórbida y dramática, sin ningún intento de embellecerlo.

La muerte está muy presente en el arte de Damien Hirst, que utiliza cadáveres como herramienta artística, tratando de embellecerlos. La mayoría de ellos proceden de animales, pero estos también invitan a reflexionar sobre la existencia y la muerte humanas. En sus esculturas Hirst transforma los cadáveres de tal manera que el espectador olvida fácilmente que lo que tiene delante es en realidad un cuerpo muerto. En su obra *Por el amor de Dios* (2007) el artista utiliza la parte más emblemática del cuerpo humano, el cráneo, al que saca un molde de platino para luego recubrirlo completamente con diamantes. Con esta pieza, Hirst hace alusión al Memento mori de las pinturas clásicas y a la decoración de los cráneos aztecas, que le sirven de inspiración tras su estancia en México (Thompson, 2010; citado en Piqueras, 2017), idealizando y embelleciendo la figura hasta convertir una imagen generalmente desagradable en un objeto de gran valor. Como argumenta el artista, la muerte “no te gusta, así que la disfrazas o la decoras para que parezca algo soportable, hasta el punto de que se convierta en otra cosa” (Hirst, citado en Lousa, 2016: 379).



Fig. 15. Gunther von Hagens. Exposición itinerante *Body Worlds*, s.f.

Al igual que Hirst, el artista alemán Gunther von Hagens transforma los cadáveres en sus obras, pero no lo hace con fines estéticos sino con objetivos científicos. Este artista es el creador de la técnica de la plastinación, un procedimiento científico que permite conservar el cadáver y darle una apariencia plástica. La finalidad inicial de este método era la enseñanza y estudio del cuerpo humano y su anatomía, pero el autor extendió su uso introduciéndolo en el mundo artístico mediante exhibiciones en galerías de arte y museos. Aun así, el propio artista argumenta que su propósito sigue siendo enseñar tanto a niños como a adultos “cómo son por dentro, cómo son sus organismos, cómo son ellos mismos en definitiva” (García, 2011: 42). En cierto modo, Hagens recupera el espíritu de la ciencia-espectáculo y de las disecciones públicas de anatomía, tan frecuentes entre los siglos XVI y XVIII. A pesar de tratarse de cadáveres reales, las figuras plastinadas de este artista no generan rechazo en la persona que las observa. Esto se debe a que el cuerpo está despojado de toda carga funeraria y emocional, es un cuerpo neutral y objetivo, como impone la ciencia. “Parecen cuerpos esculpidos artísticamente”, señala Lousa (2016: 380). Además, al estar conservados mediante la plastinación, no tienen ningún olor y no se muestra en ellos la realidad abrumadora de la descomposición.

En una línea completamente diferente encontramos a Joel-Peter Witkin, uno de los fotógrafos más influyentes de la segunda mitad del siglo XX, que destacó por explorar los límites de la fotografía a través de sus composiciones de cadáveres, hermafroditas y personas con deformidades. A pesar de las críticas, el artista afirma que su intención no es perturbar sino hacer reflexionar al espectador y crear otro tipo de emociones en él (Romo, 2003). Sus fotografías tratan sobre la religión, la sexualidad, la fragilidad de la existencia humana y el sentido último de la vida y la muerte (Franceschini, 2011). En ellas Witkin no capta la realidad tal y como es, sino que crea un mundo propio y personal, construido por él mismo a partir de su imaginación: inspirándose en fuentes literarias y artísticas, el artista compone y prepara con todo detalle la escena que posteriormente va a fotografiar, utilizando elementos que la sociedad considera desagradables y despojándolos de su contexto real para darles un nuevo sentido. Al contemplarla, esta nueva realidad nos coge desprevenidos, generándonos un sentimiento de extrañamiento e incomodidad ante la escena.



Fig. 16.
Joel-Peter Witkin.
Harvest, 1984.

Algunos artistas han tratado de transmitir las mismas sensaciones que los anteriores mediante dibujos y pinturas, sin llegar a utilizar cadáveres reales para ello. Takato Yamamoto es un ilustrador japonés que combina en sus dibujos cuerpos desnudos, cadáveres y elementos simbólicos para hablar de temas opuestos como “la paradoja de la vida y la muerte, lo erótico y lo necrófilo o lo bello y lo repulsivo” (Gómez, 2013). El artista piensa que está rodeado de personas que esconden sus emociones, oprimidas por una sociedad “anímicamente enferma” (Azqueta, 2016), de modo que con sus ilustraciones trata de liberar al espectador, de obligarlo a plantearse cuestiones complejas y a indagar en su propia esencia. En muchas de sus imágenes, como *Death and the Maiden*, aparecen esqueletos tocando a jóvenes desnudas, lo que recuerda a las imágenes erótico-macabras de la Edad Moderna. Los temas intemporales como la vida, la muerte y la condición humana se ven reflejados una vez más en las imágenes de Michael Reedy. En sus pinturas, dibujos y collages combina el retrato realista con la ilustración médica, la ornamentación y lo macabro (Reedy, 2019). Este artista muestra una gran preocupación por el equilibrio en sus composiciones, las cuales generalmente se basan en formas geométricas o en la simetría de las figuras.



Fig. 17.
Takato Yamamoto.
*Death and the
Maiden*, 1996.

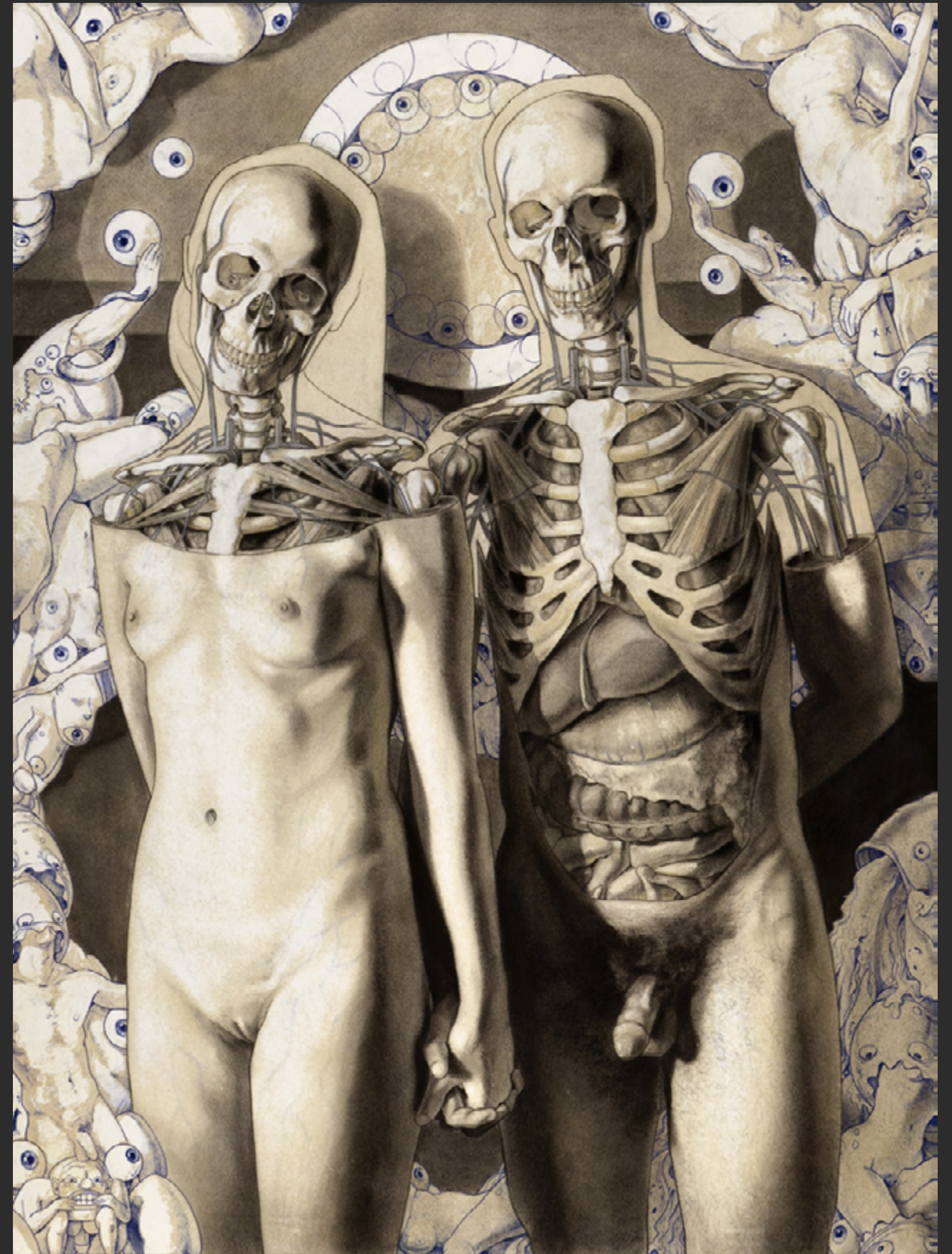


Fig. 18. Michael Reedy. *Once removed*, 2008.

2.1.2. La muerte como denuncia.

En muchas ocasiones el tema de la muerte ha surgido en el arte como una herramienta para criticar la sociedad en la que vivimos. El género del fotoperiodismo ha tenido especial importancia en este aspecto, ya que se encarga de captar las realidades sociales de diferentes países para luego darlas a conocer al resto del mundo a través de la imagen. Agencias de periodismo fotográfico como la agencia Magnum, reconocida como una de las más importantes del planeta (Editorial Nobbot, 2018), han representado la muerte en sus fotografías con el objetivo de concienciar a la población acerca de las consecuencias de la guerra. *Muerte de un miliciano* (1936), atribuida al cofundador de la agencia Robert Capa, capta el momento exacto en el que un hombre del bando republicano es alcanzado por una bala y cae al suelo, perdiendo la vida. Es una de las fotografías más impactantes de la guerra civil española y también un icono dentro del fotoperiodismo de guerra: “se convirtió en un documento histórico único por la fuerza del instante” (Pina, 2016). Por otro lado, George Rodger, también miembro de la agencia Magnum, registró con su cámara las terribles secuelas de la Segunda Guerra Mundial, fotografiando a los miles de cadáveres apilados en los campos de concentración. Esta experiencia cambió radicalmente la vida de Rodger, que abandonó por completo los conflictos bélicos (Sistiaga, 2013).



Fig. 19. George Rodger. *Mass grave at Bergen Belsen*, 1945.

En los lugares donde la muerte y la violencia están más presentes el arte se convierte en un arma de denuncia fundamental. Esto ocurre actualmente en México, donde muchos artistas utilizan sus obras para alertar de la terrible situación que el narcotráfico ha generado. El fotoperiodista Fernando Brito trabajaba como fotógrafo de nota roja para un diario cuando decidió crear un proyecto artístico personal, enfocando su trabajo en los asesinatos que se producen diariamente en Culiacán, el lugar donde nació. Así surge la serie *Tus pasos se perdieron con el paisaje* (2010), un conjunto de fotografías en escenas del crimen donde el protagonista no es el cadáver de la víctima, sino el paisaje. Las imágenes muestran un paisaje bello, tranquilo y pacífico, sin rastro de la intervención humana. El cuerpo muerto aparece inmerso en la panorámica, creando una confrontación entre “figura y fondo, lo vivo y lo muerto, lo natural y lo humano, lo humano y lo inhumano, lo que vemos y lo que queda oculto” (Girona, 2018). La soledad del cuerpo en la escena hace que el espectador se pregunte quién era esa persona y cuál era su historia: se trata de una forma de devolverle la humanidad a la víctima y de llamar la atención de la sociedad, algo que Brito no conseguía con sus fotografías periodísticas. “La única manera que veía para sacar a la luz esa denuncia era disfrazarlo de arte”, explica el artista (citado en Valverde, 2013).

También nacida en Culiacán, la artista Teresa Margolles retrata la muerte y la violencia en la totalidad de su obra, con el objetivo de denunciar la injusticia social existente en su país. Margolles comenzó realizando performances muy agresivas con el grupo SEMEFO, pero tras estudiar medicina forense y entrar en la morgue su discurso se suavizó. La artista fue consciente de que la manera en la que los cuerpos de la morgue habían perdido la vida reflejaba la situación social de la ciudad, y en México la mayoría eran cadáveres no identificados, por lo que decidió

darles voz (Abellán, 2015). A través de la fotografía, la performance y la instalación, Margolles representa la realidad de la muerte visible tanto en la morgue como en las calles, utilizando un estilo propio que evoluciona poco a poco hacia formas más conceptuales. En muchas de sus obras no presenta directamente el cuerpo del difunto, sino que utiliza elementos relacionados con él o encontrados en la escena donde fue asesinado: fragmentos del cuerpo, telas manchadas de sangre y otros fluidos, hilos de sutura, cristales recogidos del lugar del crimen... Con su obra *Vaporización* (2001-2002), la artista elimina por completo la distancia entre vivos y muertos. Coloca una serie de humidificadores que llena todo el espacio de vapor formado a partir de agua utilizada previamente para lavar los cadáveres de la morgue. De este modo, obliga al espectador a entrar en contacto directo con el cadáver: no sólo lo siente pegado a su cuerpo, sino que lo ve, lo huele y lo respira. Esto la convierte en una de las obras “más potentes, efectivas, y por supuesto, controvertidas” (Abellán, 2015) de la actualidad, y con ella la artista consigue llevarnos a la morgue y acercarnos al sentimiento de rechazo y horror que debería producirnos la situación mexicana.

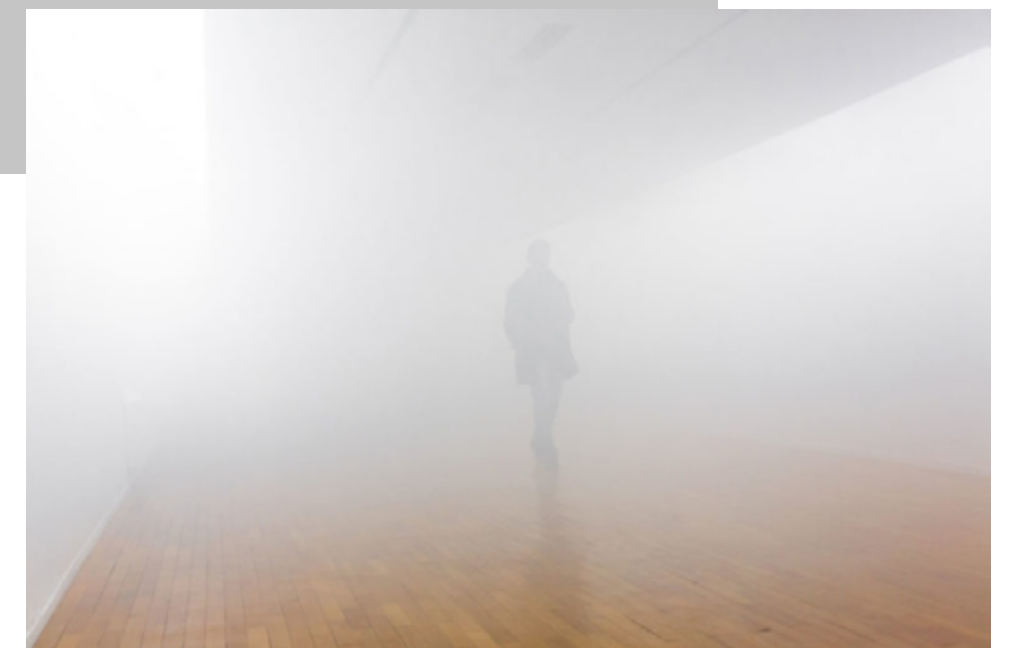


Fig. 20.
Teresa Margolles.
Vaporización,
2001-2002.



Fig. 21. Fernando Brito. Serie *Tus pasos se perdieron con el paisaje*, 2010.

Otros artistas han abordado el asunto de la invisibilidad de la muerte en la cultura occidental actual. Andrés Serrano busca la estética en el horror de la descomposición física, utilizándola habitualmente como herramienta de denuncia social. Destaca en especial su serie fotográfica *The Morgue* (1992), donde aparecen sujetos anónimos fallecidos por causas de lo más diversas y violentas, desde el asesinato hasta el suicidio. El artista simplifica el cuerpo a través de fotografías en primer plano, fragmentándolo y prestando especial atención a los orificios y pequeños detalles. Las fotografías transmiten una serenidad y delicadeza propias del arte clásico que nadie esperaría encontrar en una morgue. El claroscuro, la atención al detalle y la composición acercan sus fotografías a la estética barroca y crean un vínculo emocional muy directo con el espectador. Serrano encuentra la belleza en los lugares más inesperados, en aquellos que la sociedad generalmente ignora o rechaza; pero alcanzar esta belleza no es el objetivo de las imágenes, sino una estrategia que utiliza el artista para hacerlas llegar al resto de personas (Summersgil, 2014). Por otro lado encontramos la serie de Andy Warhol llamada *Death and Disaster* (1962-1963), en la que representa numerosas imágenes de accidentes de tráfico, suicidios y sucesos violentos procedentes de titulares de periódicos mediante su habitual recurso de repetición. Con esta serie Warhol trataba quizás de hacer reflexionar al público acerca de la muerte y de su banalización en los medios de comunicación, los cuales la convierten en un objeto más de consumo (Blakinger, 2016). Estamos constantemente bombardeados con noticias e imágenes sobre la muerte, aparecen en nuestra vida cotidiana de una forma tan masiva que provocan que nos insensibilicemos ante ella. En palabras del propio Warhol, “cuando ves una imagen espantosa una y otra vez, realmente no tiene ningún efecto” (Warhol, citado en Bolton, 2002: 22).



Fig. 22. Andrés Serrano. *Killed by four danes*, 1992.

2.1.3. La muerte con intención didáctica.

2.1.3.1. La muerte en la publicidad, el cine y los videojuegos.

Como hemos mencionado en el apartado anterior, la muerte, que tanto tratamos de evitar en nuestra vida cotidiana, aparece continuamente en las imágenes que nos rodean. Los medios de comunicación, la publicidad, el cine y los videojuegos utilizan continuamente la muerte y los hechos violentos o desagradables para atraer a los espectadores. “Con la llegada de los medios audiovisuales la competencia por captar la atención es cada vez mayor, y cuanto más crudas y violentas las informaciones, más realistas y cercanas parecen ser” (Corchea 69 Producciones, 2006: 30). De este modo, la población se insensibiliza y se habitúa a la violencia y a la muerte mediática, que se ve como algo ajeno e irremediable.

Es inevitable incluir la muerte en cualquier ámbito que trate de acercarse a la realidad, pero es un tema que tiene que representarse con mucho cuidado, evitando su trivialización. Ese es el principal problema en algunas películas, pero sobre todo en los videojuegos, donde la muerte aparece constantemente, pero de forma banal: el jugador muere y mata a sus enemigos una vez tras otra, sin sufrir ninguna consecuencia por ello. “Mientras al espectador se le ofrece la oportunidad de recrearse en la violencia, los innumerables heridos o muertos no se ven, ni tampoco aparecen los efectos que estas muertes producen en otras personas” (Cortina, 2010). También la publicidad hace en ocasiones un mal uso del tema de la muerte, sobre todo cuando el único objetivo de esto es llamar la atención: el anuncio de calzado MD utilizó imágenes de mujeres aparentemente muertas luciendo los zapatos de la marca, acompañadas con el eslogan “Están de muerte”. Este anuncio resultó ofensivo y fue duramente criticado, ya que algunos lo interpretaron como un modo de fomentar la violencia hacia la mujer (Redacción Adlatina, 2007).

A pesar de todo esto, los medios de expresión modernos son a su vez un elemento clave a la hora de normalizar y sensibilizar a la sociedad frente al hecho de la muerte. Tanto en la publicidad, como en el cine y en los videojuegos han surgido obras de arte que representan la muerte de las formas más emotivas y delicadas. En el ámbito de la publicidad destacan especialmente las empresas cuyo negocio está estrechamente relacionado con la muerte, como son las funerarias, las compañías de seguros o las que se encargan de la seguridad vial. Éstas utilizan la publicidad con el objetivo de normalizar o concienciar acerca de la muerte, además de permitirnos hablar de ello sin tapujos. “La muerte sigue siendo un tema tabú, delicado de tratar en cualquier circunstancia por la gran carga emocional que supone la pérdida de un ser querido. Precisamente por eso quisimos que la nueva campaña transmitiese un



Fig. 23. Giant Sparrow. Fotograma del videojuego *What Remains of Edith Finch*, 2017.



Fig. 24. And Maps and Plants. Fotograma del cortometraje de animación *Coda*, 2014.

mensaje positivo y optimista que pudiese hacernos reflexionar”, explica Sonia Carricondo (citada en Reason Why, 2017), miembro del Grupo ASV Servicios Funerarios, tras el anuncio que realizaron llamado *La otra escuela* (2017). Asimismo, hay videojuegos que no utilizan la muerte como un elemento más de entretenimiento, sino que la convierten en el tema principal de su historia. *What remains of Edith Finch* (2017) es un videojuego de aventura cuya historia se desarrolla en la casa de los Finch. Edith, el personaje principal y la última descendiente de la familia, recorre las habitaciones de su hogar, descubriendo la historia de aquellos que vivían antes allí. Este videojuego combina elementos fantásticos y realistas para mostrar la visión de la muerte que tiene su director creativo, Ian Dallas, que “quería que los jugadores apreciaran lo extraña que es la muerte pero reconocieran que no estaba tan lejos de sus vidas” (Dallas; citado en Espinosa, 2017). En el cine y en la animación también encontramos ejemplos que muestran la muerte como tema central, como son la película *Los demás días* (2017), que refleja la vida real en una unidad de cuidados paliativos; o el cortometraje de animación *Coda* (2014), que realiza una reflexión filosófica sobre la vida y la muerte en los últimos instantes del protagonista, con el objetivo de “ahondar en los sentimientos de nuestra condición humana y el profundo miedo a morir” (Díaz, 2015).

“Hay que hablar de la muerte. Vivimos de espaldas a ella y eso no está bien, porque nos lleva a soñar con una especie de infinitud... que a veces nos hace perder la vida”.

Doctor Iglesias (citado en Hermoso, 2017),
protagonista de *Los demás días*.

2.1.3.2. Los álbumes ilustrados: la imagen de la muerte para niños.

Precisamente a raíz de nuestra concepción de la muerte como tabú parece necesario plantearse cómo explicarla, especialmente a aquellos que no parecen preparados para asumirla como parte de la vida. ¿Cómo se le explica la muerte a un niño? La creciente preocupación por la educación en edades tempranas se ha materializado en un cuestionamiento de muchas ideas antes asumidas. ¿Debe el niño ser ajeno a todo aquello que consideramos triste o desagradable? La literatura y el cine han relatado repetidamente la pérdida de la inocencia de personajes infantiles, y en estos relatos el descubrimiento de la muerte marca a menudo el paso a la madurez. Algunos trabajos, como el de la psiquiatra Elizabeth Kübler (1992; citada en Vara, 2016: 3), explican que “una adecuada toma de contacto con el concepto en los primeros años contribuye a la preparación para la etapa adulta”, por lo que es hoy evidente la preocupación por elaborar materiales infantiles que aborden de manera adecuada estos asuntos espinosos. Dentro del ámbito del cine ya se han comenzado a realizar algunas películas que enfocan el tema de la muerte para los más pequeños, como es el caso de *Coco* (2017), producida por Pixar. Sin embargo, la manera más frecuente de hacerles llegar esta idea a los niños es mediante la literatura infantil. Dentro de ésta, los álbumes infantiles ilustrados, en auge en la actualidad, se abren a un amplio abanico de posibilidades gracias a su carácter visual.

Cada vez aparecen más álbumes con esta temática, ayudando a los niños a comprender de una manera positiva “que todo ser humano fallece, que la muerte está presente en todos los aspectos de la vida, y que aquellos que ya han fallecido, permanecen junto a nosotros a través de su recuerdo” (Sánchez, 2018). En muchas ocasiones estos álbumes están protagonizados por animales con características humanas, un elemento que permite al artista captar con mayor facilidad la

atención del público infantil, potenciar la imaginación de éste y aportar un aspecto más afable a la historia (Rensch, 2018). Entre los libros más conocidos destacan *El pato y la muerte* (2007), de Wolf Erlbruch, que narra mediante imágenes la historia conmovedora de un pato que se hace amigo de la muerte, la cual lo acompaña en su día a día por si acaso le ocurriese algo; y *Jack y la muerte* (2012), de Tim Bowley y Natalie Pudalov, que cuenta cómo el protagonista consigue encerrar a la muerte en un bote, lo que provoca terribles consecuencias en el mundo.

“Quizá ahora entiendas que no soy enemiga de la vida. Ella y yo somos las dos caras de una misma moneda. Sin mí, la vida no existiría”,

le dice la muerte a Jack (Bowley y Pudalov, 2012).

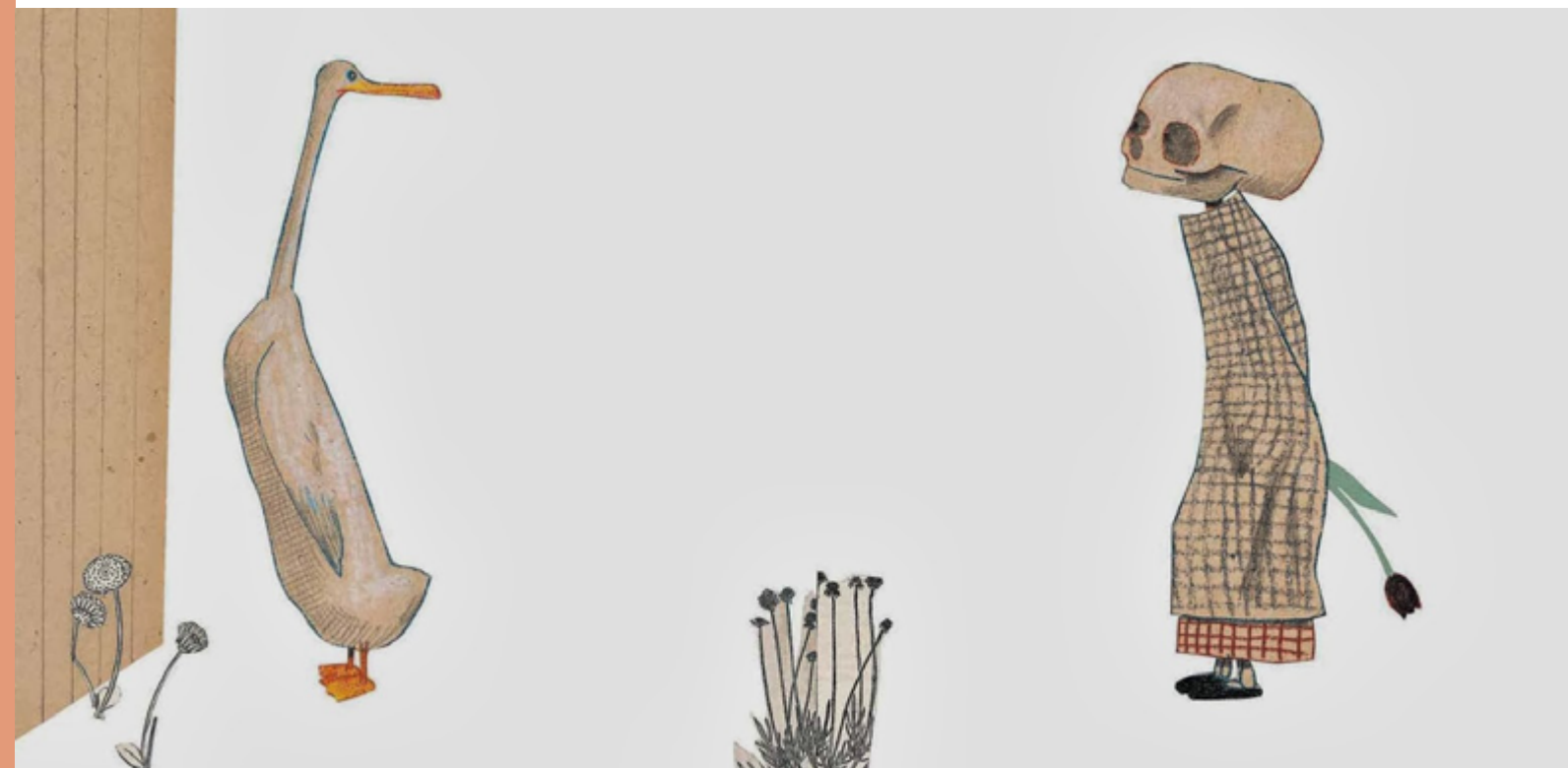


Fig. 25. Wolf Erlbruch. *El pato y la muerte*, 2007.

3.

P R O Y E C T O

INFRAMUNDOS



Fig. 26. Gema López. *Proyecto Inframundos*, 2018. Dibujo sobre cartulina.

Tras este recorrido a través de la historia del ser humano y sus representaciones artísticas sobre la muerte hemos podido comprobar que el inframundo es uno de los elementos macabros más universales. Todas las religiones, sin importar la ideología, la época o el lugar, han creado sus propias representaciones de lugares a los que el ser humano va después de morir. Fue este pensamiento el que me impulsó a hacer el proyecto titulado *Inframundos*, para la asignatura de Discursos del Arte Gráfico en el tercer curso del Grado en Bellas Artes.

El tema de la muerte ha aparecido en trabajos previos y de forma multidisciplinar, a través de diferentes procedimientos como la escultura, la fotografía o el grabado, pero el proyecto *Inframundos* busca un enfoque distinto. Los grabados realizados durante el segundo y cuarto curso del Grado se han acercado a la muerte de un modo alegórico, mostrando frecuentemente a una niña y a una calavera como símbolos de la vida y la inocencia y de la muerte, respectivamente. En esos grabados la muerte se presenta de forma subjetiva y personal, sin ninguna pretensión de transmitir una idea concreta al público. Sin embargo, *Inframundos* trata de mostrar la muerte de un modo diferente: ésta se transforma en un elemento de unión entre todos, deja de ser algo íntimo.



Fig. 27.
Gema López.
Sin título, 2017.
Punta seca.



Fig. 28. Gema López.
Nobody wants to see, 2019.
Linoleografía y acuarela.



Fig. 29. Gema López. *The city*, 2019. Punta seca y plantillas.

Metodología.

El proyecto está formado por diez dibujos de inframundos realizados con rotuladores calibrados de color negro y de diferente grosor sobre cartulina blanca en formato A4. El uso de tramas con tinta negra permite crear diferentes texturas y acerca las imágenes del proyecto a las ilustraciones de los libros antiguos y a los grabados que he realizado anteriormente en punta seca, pero sin el uso de técnicas calcográficas. Asimismo, el empleo único del blanco y el negro crea imágenes austeras y dramáticas que intentan reflejar el talante del tema que abordan.

Para realizar el trabajo fueron escogidas nueve de las culturas más conocidas y se estudiaron sus inframundos mediante imágenes y textos literarios. Los inframundos seleccionados fueron el Infierno cristiano, el *Tártaro* griego, la *Duat* egipcia, el *Mictlán* azteca, el *Xibalbá* maya, el *Helheim* nórdico, el *Di Yu* chino, el *Yomi* japonés y los *Narakas* budistas. En el budismo existen dos tipos de inframundos distintos, los *Narakas* ardientes y los *Narakas* helados, por lo que he realizado dos imágenes para representarlos. Para la documentación fue necesaria la lectura de fuentes literarias muy diversas: *El Libro Egipcio de los Muertos* (1963) de Albert Champdor, el texto apócrifo que narra el apocalipsis de San Pedro, un fragmento del *Popol Vuh* y una traducción del *Kojiki* (2018) escrita por Carlos Rubio y Rumi Tani Moratalla.

En los dibujos de estos inframundos podemos observar infinitos detalles: símbolos relacionados con cada cultura, mitos, monstruos, dioses de la muerte... Aparecen representados varios personajes y escenas mitológicas de los que hemos hablado anteriormente, como los dioses Mictlantecuhtli y Ah Puch en los inframundos azteca y maya, o el juicio de Osiris en el infierno egipcio. Las diez imágenes, colocadas en cierto orden, se unen formando un inframundo aún más grande, gracias a la gran cantidad de elementos en común: oscuridad, monstruos, jueces y guardianes, ríos, fuego, montañas, mazmorras... La muerte se convierte en un nexo entre diferentes culturas y épocas. La fusión de todas las imágenes en una sola promueve la reflexión acerca de la unidad entre todas las personas. Aunque tengamos diferentes creencias y tradiciones, todos somos iguales y todos vamos a morir. No hay diferencias religiosas tras la muerte.

Referentes.

El referente principal de este proyecto es El Bosco. Su concepción del infierno como imagen acumulativa de relatos independientes cargados de simbolismos y el uso de una línea de horizonte muy alta para crear profundidad han supuesto una guía fundamental para la elaboración de las composiciones de paisajes irreales. Las ilustraciones del libro *Hell in Japanese Art* (2017), el hieratismo egipcio presente en el *Libro de los Muertos* y los códices mayas y aztecas han supuesto asimismo un apoyo a la hora de simplificar las figuras humanas y de aportarles un aspecto primitivo. Del mismo modo, el estudio de las tramas creadas en los grabados de Goya, en las ilustraciones de John Tenniel para el libro *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* (1865) y en los dibujos de Kentaro Miura ha facilitado la realización del proyecto y ha servido de ayuda para alcanzar los resultados plásticos deseados.



Fig. 30. Gema López. *Inframundos: Xibalbá maya*, 2018. Dibujo sobre cartulina.

CONCLUSIONES.

Sin duda, la muerte ha sido una íntima compañera del ser humano durante toda su historia. Hemos podido observar cómo el hombre ha interactuado con ella de diferentes formas según la época y el lugar. El enorme cambio de mentalidad que se ha producido en los últimos siglos ha dañado de un modo considerable la estrecha relación que existía en el pasado entre el ser humano y la muerte. En la actualidad evitamos hablar de este tema a toda costa. Pero incluso hoy la muerte siempre halla un modo de estar presente en nuestras vidas de una forma u otra: aparece todos los días en la televisión, en los periódicos, en los libros, en los videojuegos... Y esto sucede porque es una realidad intrínseca a nuestra existencia. Evitar dicha realidad únicamente genera problemas a la hora de asimilar la muerte, ya sea la propia o la ajena, y además nos impide manejar nuestras emociones con normalidad.

Esta situación ha potenciado la presencia de la muerte en el arte como una herramienta para el artista con la que transmitir aquellos sentimientos que la sociedad no le permite expresar con palabras. A pesar de que en muchísimas ocasiones es tachado de perturbador o inapropiado, el arte

sobre la muerte permite al artista gestionar sus emociones y además romper durante un breve periodo de tiempo con el tabú de la muerte, generando diálogo entre los espectadores y obligándolos a reflexionar sobre ello. Creo que esto es lo que tratan de conseguir artistas contemporáneos como Andrés Serrano, Takato Yamamoto, o incluso yo misma. El arte es fundamental a la hora de cambiar nuestra actitud frente a la muerte, puesto que permite abordar el tema de infinitas maneras: de forma más personal, desde un punto de vista crítico o científico, adaptándolo para un público infantil... Sin duda, nunca podremos eliminar del todo el miedo a la muerte, es inevitable temer lo desconocido. Pero para poder asimilarla es necesario hablar de ella, aceptarla como parte de nuestra existencia y convertirla en una amiga en la medida de lo posible. Esto nos permitiría apreciar más la vida que tenemos y aprovecharla, en lugar de sufrir por el temido final. En palabras de Octavio Paz (1984: 50), “una civilización que niega la muerte, acaba por negar la vida”.

BIBLIOGRAFÍA.

ABELLÁN, T. (2015) La sutura imposible. Muerte y experiencia estética en la obra de Teresa Margolles. [En línea]. Tesis doctoral. Murcia: Departamento de Historia del Arte, Universidad de Murcia. [Consulta: 1 de junio de 2019]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10201/47513>

AGUILAR-MORENO, M. (2007) Arte azteca. [En línea]. Los Ángeles: Fundación para el avance de los estudios mesoamericanos. [Consulta: 20 de abril de 2019]. Disponible en: http://www.famsi.org/spanish/research/aguilar/Aguilar_Art_y_Arch_text_es.pdf

ARDÈVOL, E. et al. (2014) Antropología de la religión: una aproximación interdisciplinar a las religiones antiguas y contemporáneas. Barcelona: Editorial UOC.

ARIÈS, P. (2000) Historia de la muerte en Occidente: de la Edad Media hasta nuestros días. Barcelona: Editorial Acantilado.

AZQUETA, R. (2016) “Takato Yamamoto, belleza decadente” en Yuanfang Magazine. [En línea] [Consulta: 6 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://www.yuanfangmagazine.com/artes/takato-yamamoto-belleza-decadente/>

BATAILLE, G. (2002) El erotismo. Barcelona: Tusquets.

BLAKINGER, J. (2012) “Death in America and Life Magazine: sources for Andy Warhol’s Disaster Paintings” en Artibus et Historiae. [En línea]. Vol. 33, No. 66., pp. 269-286. Cracovia: IRSA s.c. [Consulta: 5 de mayo de 2019] Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/23509753>

BOLTON, L. (2002) Andy Warhol. Londres: Franklin Watts.

BOSING, W. (2015) El Bosco. Colonia: Editorial Taschen.

BOWLEY, T. y N. PUDALOV (2012) Jack y la muerte. Pontevedra: OQO Editora.

CAMPBELL, J. (1960) The masks of God: primitive mythology. [En línea]. Londres: Secker & Warburg. [Consulta: 28 de mayo de 2019]. Disponible en: <https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/themasksofgodprimitivemythologycampbell.pdf>

CAMPBELL, J. (1988) Historical Atlas of World Mythology. [En línea]. Vol I. Nueva York: Harper & Row. [Consulta: 28 de mayo de 2019]. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/223364588/Joseph-Campbell-Historical-Atlas-of-World-Mythology-Vol-I-The-Way-of-the-Animal-Powers>

CASTEL, E. (2001) Gran diccionario de mitología egipcia. Madrid: Editorial Aldebarán.

CASTELLANO, I. y P. Delgado (2010) “Las lecciones de anatomía en el arte” en Revista Argentina de Anatomía. [En línea]. Vol. 1, No. 2. Abril-junio 2010, pp. 36-39. Buenos Aires: Fundación Barceló. [Consulta: 30 de abril de 2019] Disponible en: <http://www.revista-anatomia.com.ar/archivos-parciales/2010-2-revista-argentina-de-anatomia-online-a.pdf>

CAYCEDO, M. L. (2007) “La muerte en la cultura occidental: antropología de la muerte” en Revista Colombiana de Psiquiatría. [En línea]. Vol. 36, No. 2, pp. 332-339. Bogotá: Asociación Colombiana de Psiquiatría. [Consulta: 2 de mayo de 2019] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80636212>

Corchea 69 Producciones (2006) Violencia desenfocada. Segunda edición de las jornadas de estudio, reflexión y opinión sobre violencia. Sevilla: Editorial Padilla Libros.

CORTINA, M. (2010) El cine como recurso didáctico de educación para la muerte: implicaciones formativas para el profesorado. [En línea]. Tesis doctoral. Madrid: Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación, Universidad Autónoma de Madrid. [Consulta: 20 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10486/4487>

DÍAZ, A. (2015) “¿Qué hay después de la muerte? Coda, un corto de animación con un mensaje que te hará reflexionar” en La voz del muro. [En línea]. [Consulta: 21 de mayo de 2019]. Disponible en: <https://lavozdelmuro.net/que-hay-despues-de-la-muerte-coda-un-corto-de-animacion-con-un-mensaje-que-te-hara-reflexionar/>

DÍAZ, V. (2009) La cátedra del pintor del inframundo. [En línea]. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. [Consulta: 4 de mayo de 2019]. Disponible en: https://www.academia.edu/1802326/La_cr%C3%A1tera_del_Pintor_del_Inframundo_Munich_Staatliche_Antikensammlungen_3297_

Editorial Nobbot (2018) “Los secretos de la mítica agencia Magnum, en la Fundación Canal” en Nobbot, tecnología para las personas. [En línea]. [Consulta: 1 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.nobbot.com/off-topic/agencia-magnum/>

ESPINOSA, F. M. (2017) “Los videojuegos son ideales para hablar de la muerte” en El País. [En línea]. Madrid. [Consulta: 20 de mayo de 2019] Disponible en: https://elpais.com/cultura/2017/08/10/1up/1502344496_029182.html

FERNÁNDEZ, O. (2014) “Cronos y las moiras. Lecturas de la temporalidad en la mitología griega” en Revista Pensamiento. [En línea]. Vol. 70, No. 263, pp. 307-322. Logroño: Universidad de La Rioja. [Consulta: 5 de mayo de 2019] Disponible en: <https://doi.org/10.14422/pen.v70.i263.y2014.004>

Fitzwilliam Museum (2009) “L'Umana Fragilità by Salvator Rosa” en The Fitzwilliam Museum. [En línea]. Cambridge. [Consulta: 1 de mayo de 2019] Disponible en: https://www.fitzmuseum.cam.ac.uk/sites/default/files/fs_s_rosa_human_frailty.pdf

FRANCESCHINI, C. (2011) Memorias olvidadas. Joel Peter Witkin: una obra fotográfica contemporánea acerca de lo ominoso. [En línea]. Tesis doctoral. Chile: Universidad de Chile. [Consulta: 19 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/101416>

FRANCO, F. (2007) “Algunas consideraciones sobre la religión en Tylor y Lévy-Bruhl” en Revista Anuario GRHIAL. [En línea]. No. 1. Enero-diciembre 2007, pp. 17-46. Mérida: Universidad de Los Andes. [Consulta: 2 de mayo de 2019] Disponible en: www.saber.ula.ve/handle/123456789/27822

FREUD, S. (1915) De guerra y muerte: temas de actualidad. [En línea]. Santiago: Escuela de Filosofía, Universidad ARCIS. [Consulta: 15 de marzo de 2019]. Disponible en: <http://espaciodevenir.com/documentos/freud-de-guerra-y-muerte.pdf>

GARCÍA, J. (2011) “¿Es arte la exposición de cadáveres plastinados? Reflexiones sobre la obra de Gunther von Hagens” en EN-CLAVES del Pensamiento. [En línea]. Vol. 5, No. 19. Julio-diciembre 2011, pp. 39-54. [Consulta: 6 de mayo de 2019] Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3855991>

GARCÍA, L. R. (2003) “La muerte desde la mirada de la historia, la literatura y el arte” en Revista Mañongo. [En línea]. Vol. 11, No. 21. Universidad de Carabobo. [Consulta: 3 de mayo de 2019] Disponible en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/postgrado/manongo21/21-12.pdf>

GIMBUTAS, M. (1996) El lenguaje de la diosa. Oviedo: Grupo Editorial Asturiano.

GIRONA, N. (2018) “La vida en resto. Cuerpos y basura en Alicia Duvoine Ortiz, Fernando Brito y Manuel Pinedo” en Papeles del CEIC. International Journal on Collective Identity Research. [En línea]. Vol. 2018/1, marzo. Universidad del País Vasco. [Consulta: 1 de junio de 2019] Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1387/pceic.17728>

GÓMEZ, C. (2013) “Arte macabro: la ilustración ‘inhumana’ de Takato Yamamoto” en Malatinta Magazine. [En línea] [Consulta: 19 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://www.malatintamagazine.com/arte-macabro-la-ilustracion-inhumana-de-takato-yamamoto/>

GOULD, S. J. y R. PURCELL (1994) Finders, Keepers: treasures and oddities of Natural History. Nueva York: W. W. Norton & Company.

GROTE, A. (1964) Pinacoteca de los genios: Pedro Bruegel. Buenos Aires: Editorial Codex S.A.

HERMOSO, B. (2017) “La vida, la muerte, el cine” en El País. [En línea]. Sevilla. [Consulta: 20 de mayo de 2019] Disponible en: https://elpais.com/cultura/2017/11/09/actualidad/1510254921_560120.html

HUIZINGA, J. (1978) El otoño de la Edad Media. Madrid: Alianza Editorial.

Instituto Cultural Quetzalcoatl, A.C. (2009) “Los dioses mayas” en Revista Sabiduría del Ser. [En línea]. No. 43, octubre 2009. [Consulta: 20 de abril de 2019] Disponible en: <https://www.samaelgnosis.net/revista/pdf/ser43.pdf>

JOUAN DIAS, C. (2015) Muerte y escatología: trascendencia medieval a través de la imagen. [En línea]. Tesis doctoral. Granada: Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas, Universidad de Granada. [Consulta: 21 de abril de 2019]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10481/43407>

JUÁREZ, A. (2014) El ángel admonitorio en las pinturas de vanidades del Siglo de Oro. [En línea]. Girona: Facultad de Letras, Universidad de Girona. [Consulta: 30 de abril de 2019]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10256/10051>

LOUSA, T. (2016) “Death aesthetization in contemporary artistic practices” en Arte, Individuo y Sociedad. [En línea]. Vol. 28, No. 2, pp. 371-385. [Consulta: 5 de mayo de 2019] Disponible en: https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n2.50047

MEZA, J.L. y L. GARAVITO (2011) La muerte: siete visiones, una realidad. Bogotá: Editorial Pontificia, Universidad Javeriana.

MICHEL, E. (2012) The Brueghels. Nueva York: Parkstone Press International.

MINOIS, G. (2005) Historia de los infiernos. Barcelona: Paidós, colección Surcos.

MURAKAMI, H. (2005) Tokio Blues. Traducción de L. Porta. Barcelona: Tusquets, colección Andanzas.

Museo Nacional del Prado (2015) “El Triunfo de la Muerte” en Museo Nacional del Prado. [En línea]. Madrid. [Consulta: 31 de mayo de 2019] Disponible en: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-triunfo-de-la-muerte/d3d82b0b-9bf2-4082-ab04-66ed53196ccc>

PAZ, O. (1984) El laberinto de la soledad. México: Fondo de Cultura Económica.

PINA, C. (2016) “80 años de ‘Muerte de un miliciano’ de Robert Capa: historia de una foto” en El Huffington Post. [En línea]. Madrid. [Consulta: 1 de junio de 2019]. Disponible en: https://www.huffingtonpost.es/2016/09/05/muerte-miliciano_n_11833840.html

PIQUERAS, G. (2017) Muerte y expresión artística: la vivencia de la muerte y su repercusión en el arte europeo del siglo XX. [En línea]. Tesis doctoral. Valencia: Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València. [Consulta: 5 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/90427>

PIQUERO, G. (2006) La senda aborígen: una re-visión de la prehistoria. Bilbao: Likiano Elkartea.

Reason Why (2017) “La publicidad ha superado el tabú de la muerte” en Reason Why. [En línea]. [Consulta: 20 de mayo de 2019]. Disponible en: <https://www.reasonwhy.es/actualidad/campanas/la-publicidad-ha-superado-el-tabu-de-la-muerte-2017-10-30>

Redacción Adlatina (2007) “La muerte escandaliza en un anuncio de zapatos” en Adlatina. [En línea] [Consulta: 20 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://www.adlatina.com/publicidad/la-muerte-escandaliza-en-un-anuncio-de-zapatos>

REEDY, M. (2019) “Recent works” en Michael Reedy. [En línea]. [Consulta: 19 de mayo de 2019] Disponible en: <http://www.michaelreedy.gallery/galleries>

RENSCH, E. (2018) “¿Cuáles son las ventajas de usar animales como personajes en una historia?” en eHow. [En línea] [Consulta: 21 de mayo de 2019]. Disponible en: https://www.ehowenespanol.com/cuales-son-las-ventajas-de-usar-animales-como-personajes-en-una-historia_13093553/

RIVERA, M. et al. (2004) “Pajaritos y pajarracos: personajes y símbolos de la cosmología maya” en Revista Española de Antropología Americana. [En línea]. Vol. 34, pp. 7-28. Universidad Complutense de Madrid. [Consulta: 4 de mayo de 2019] Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/REAA/article/view/REAA0404110007A>

RIVERA, M. (2010) Dragones y dioses: el arte y los símbolos de la civilización maya. Madrid: Editorial Trotta.

ROMO, M. (2003) “Entre lo obscuro y lo sublime: Witkin” en Trama y fondo: revista de cultura. [En línea]. No. 14, pp. 149-152. Universidad de Sevilla. [Consulta: 6 de mayo de 2019] Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3601844>

SÁNCHEZ, I. (2018) “La muerte en la literatura infantil. Selección de cuentos para su tratamiento en el aula” en Revista Ventana Abierta. [En línea]. No. 30, septiembre 2018. Madrid. [Consulta: 21 de mayo de 2019] Disponible en: <http://revistaventanaabierta.es/la-muerte-en-la-literatura-infantil-seleccion-de-cuentos-para-su-tratamiento-en-el-aula/>

SANTOS, L. (2017) Sobre el Mapa del Infierno. [En línea]. Navarra: Universidad de Navarra. [Consulta: 28 de abril de 2019]. Disponible en: https://www.academia.edu/37111817/Sobre_el_Mapadel_Infierno_de_Botticelli

SUMMERSGILL, L. J. (2014) Visible care: Nan Goldin and Andrés Serrano's post-mortem photography. [En línea]. Tesis Doctoral. Londres: Birkbeck, Universidad de Londres. [Consulta: 6 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://bbktheses.da.ulcc.ac.uk/id/eprint/214>

TAGORE, R. (1916) Stray Birds. Nueva York: The Macmillan Company.

THOMAS, L. V. (1983) Antropología de la muerte. México: Fondo de Cultura Económica.

VALVERDE, C. (2013) “Fernando Brito” en Zona Libre Radio Online. [En línea]. [Consulta: 1 de junio de 2019]. Disponible en: <https://zonalibreradio1.blogspot.com/2013/09/fernando-brito.html>

VARA, A. (2016) “El tradicional tópico de la muerte en el aula de educación infantil: análisis de álbumes ilustrados” en Revista Álabe. [En línea]. No. 14, julio-diciembre 2016. Universidad de Almería. [Consulta: 6 de mayo de 2019] Disponible en: <http://revistaalabe.com/index/alabe/article/view/322>

Listado de imágenes.

Figura 1. LÓPEZ, G. (2017) *Sin título* [aguafuerte y aguatinta sobre papel]. 37'5 x 55'5 cm. Obra propia. Fotografía de la autora.

Figura 2. *Dama Blanca Rígida* [escultura en mármol] (ca. 6000 a.C.) Museo Nacional de Serbia, Belgrado. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes33/imagen/antrop_dama-blanca-6000-ac-marmol.jpg

Figura 3. *El Juicio de Osiris* [pintura sobre papiro] (ca. 1275 a.C.) Página extraída del Papiro de Hunefer. 44'5 x 30'7 cm. Museo Británico, Londres. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_judgement_of_the_dead_in_the_presence_of_Osiris.jpg

Figura 4. *Ah Puch* [pintura sobre papel amate] (ca. 1200-1250) Fragmento del Códice de Dresde, pág. 13. 20'5 x 10 cm. Biblioteca del Estado Sajón, Dresde. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://pbs.twimg.com/media/CilaKAmUUAl6lpW.jpg>

Figura 5. DE KASTAV, J. (1490) *Danse Macabre* [pintura al fresco]. Iglesia de la Santa Trinidad, Eslovenia. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a0/Danse_macabre_hrastovlje.JPG

Figura 6. DI MARCOVALDO, C. (ca. 1265) *The Hell* [mosaico]. Baptisterio de San Giovanni, Florencia. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: https://johnparrishtravelstravel.files.wordpress.com/2019/02/img_5269.jpg

Figura 7. DE MÓDENA, G. (1410) *Inferno* [pintura al fresco]. Basílica de San Petronio, Bolonia. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <http://www.ilgiornale.it/sites/default/files/foto/2018/04/08/1523169240-7268062.jpg>

Figura 8. EL BOSCO, H. (1483) *Tríptico del Juicio Final* [óleo sobre tabla]. 163'7 x 242 cm. Academia de Bellas Artes, Viena. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://isleyunruh.com/wp-content/uploads/2015/06/Bosch-Last-Judgement.jpg>

Figura 9. BRUEGHEL, P. (1562) *El triunfo de la Muerte* [óleo sobre tabla]. 117 x 162 cm. Museo del Prado, Madrid. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://isleyunruh.com/wp-content/uploads/2015/06/Bosch-Last-Judgement.jpg>

Figura 10. BALDUNG, H. (ca. 1518-1520) *La Muerte y la Doncella* [temple sobre tabla]. 31'1 x 18'7 cm. Museo de Arte, Basilea. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://joesoft.info/img/die-sex-kuenstler.jpg>

Figura 11. VAN NECK, J. (1683) *Lección de anatomía de Frederick Ruysch* [óleo sobre lienzo]. 141 x 203 cm. Museo Histórico de Ámsterdam. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:De_anatomische_les_van_Dr._Frederick_Ruysch.jpg

Figura 12. RUYSCH, F. (ca. 1721-1733) *Thesaurus Anatomicus* [grabado]. Biblioteca Nacional de Medicina, Maryland. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <http://hyperallergic.com/wp-content/uploads/2016/03/ruyschwellcome.jpg>

Figura 13. SERRANO, A. (1992) *Knifed to death II* [fotografía]. Perteneciente a la serie *The Morgue*. Galería ACE, México. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://andresserrano.org/series/the-morgue>

Figura 14. HIRST, D. (2007) *Por el amor de Dios* [escultura]. Galería White Cube, Londres. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <http://ellenpronk.com/wp-content/uploads/2017/06/hirst-for-the-love-of-god.jpg>

Figura 15. VON HAGENS, G. (s.f.) Exposición itinerante *Body Worlds* [instalación]. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <http://i.imgur.com/xE3SiaK.jpg>

Figura 16. WITKIN, J. P. (1984) *Harvest* [fotografía]. 27'9 x 27'6 cm. Galería Etherton, Arizona. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://i.ylilauta.org/8f/6a03df04.jpg>

Figura 17. YAMAMOTO, T. (1996) *Death and the maiden* [grabado]. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://i.warosu.org/data/fa/img/0118/32/1475776458385.png>

Figura 18. REEDY, M. (2008) *Once removed* [técnica mixta sobre papel]. 81 x 104 cm. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <http://www.michaelreedy.gallery/assets/images/art/art/d3beceac46a4c714f399fc015c765c02.jpg>

Figura 19. RODGER, G. (1945) *Mass grave at Bergen Belsen* [fotografía]. The LIFE picture collection. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://timedotcom.files.wordpress.com/2013/04/150122-bergen-belsen-20.jpg>

Figura 20. MARGOLLES, T. (2001-2002) *Vaporización* [instalación]. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: https://hyperallergic.com/wp-content/uploads/2019/02/MARGOLLES_vaporizacion_PAC-Milano-720x480.jpg

Figura 21. BRITO, F. (2010) *Tus pasos se perdieron con el paisaje* [fotografía]. Serie fotográfica. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: http://archee.qc.ca/images/507_1.jpg

Figura 22. SERRANO, A. (1992) *Killed by four danes* [fotografía]. Perteneciente a la serie *The Morgue*. Galería ACE, México. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://andresserrano.org/series/the-morgue>

Figura 23. Giant Sparrow (2017) *What remains of Edith Finch* [videojuego]. Fotograma del videojuego. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://i.ytimg.com/vi/ugla42Bzsn4/maxresdefault.jpg>

Figura 24. And Maps And Plants (2014) *Coda* [animación]. Fotograma del cortometraje de animación *Coda*. Dublín. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yH6RgUM0wac>

Figura 25. ERLBRUCH, W. (2007) *El pato y la muerte* [ilustración]. 24 x 30 cm. Granada: Barbara Fiore Editora. [Consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://viejotejon.files.wordpress.com/2015/06/el-pato-y-la-muerte-for-cover-photo.jpg>

Figura 26. LÓPEZ, G. (2018) Proyecto *Inframundos*. [dibujo sobre cartulina]. Composición de 10 dibujos de 21 x 29'7 cm. Medidas totales: 42 x 135 cm. Obra propia. Fotografía de la autora.

Figura 27. LÓPEZ, G. (2017) *Sin título* [grabado en punta seca]. 27 x 38 cm. Obra propia. Fotografía de la autora.

Figura 28. LÓPEZ, G. (2019) *Nobody wants to see* [linoleografía y acuarela]. 38 x 27'5 cm. Obra propia. Fotografía de la autora.

Figura 29. LÓPEZ, G. (2019) *The city*. [grabado en punta seca combinado con plantillas]. 38 x 27'5 cm. Obra propia. Fotografía de la autora.

Figura 30. LÓPEZ, G. (2018) *Xibalbé maya* [dibujo sobre cartulina] Perteneciente al proyecto *Inframundos*. 21 x 29'7 cm. Obra propia. Fotografía de la autora.

